カクテル・ソフト
KID
Kindle Imagine Develop
恋愛体験・しみゅれーしょんADV
CAN CAN Bunny
きゃんきゃんバニー
プルミエール2
攻略&設定資料集
SOFT BANK

SWATTY
Illustrated by みつみ美里

Swatty
Illustrated by 「あ」

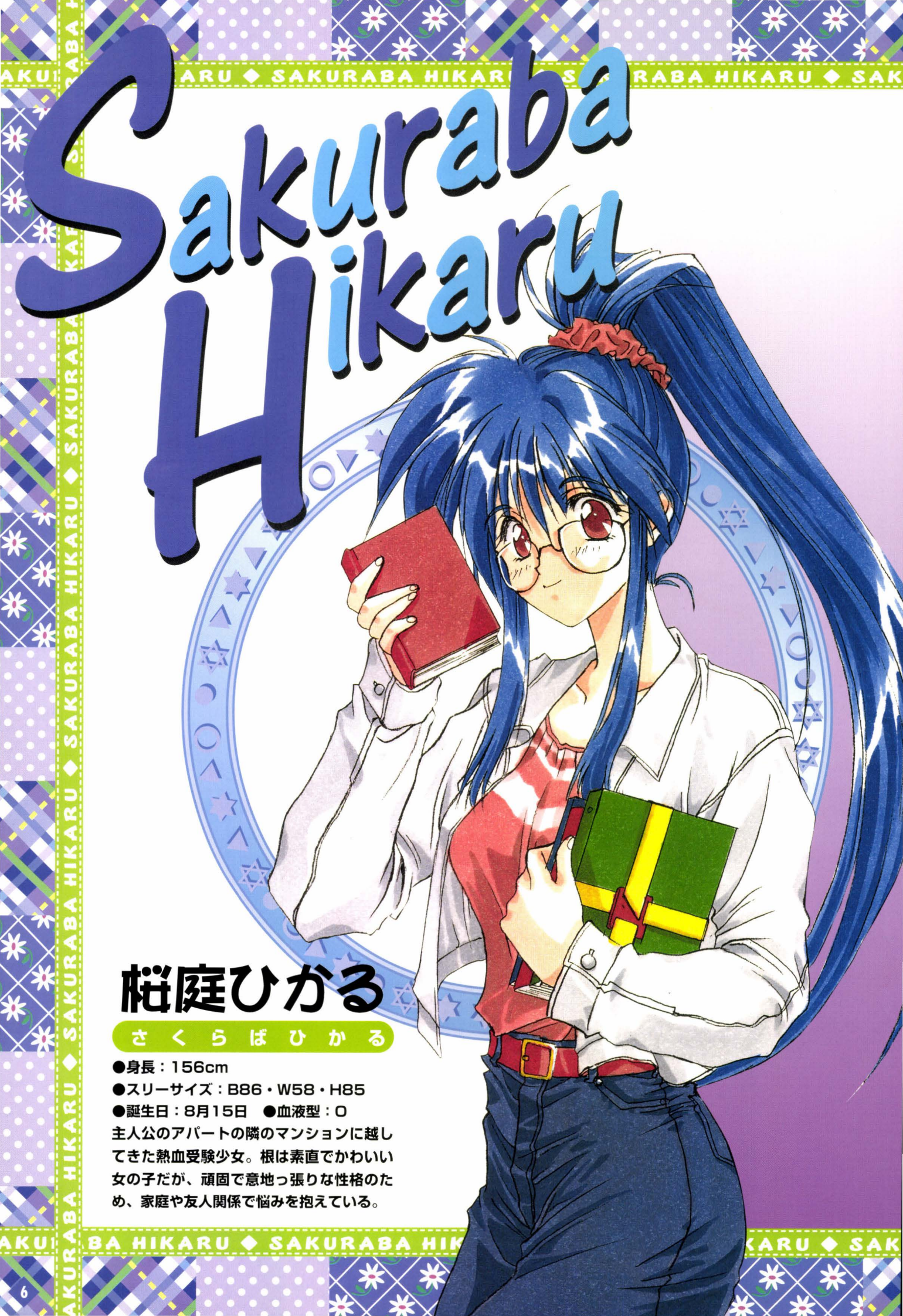
恋愛体験しみゅれーしょんADV
CAN CAN Bunny
きゃんきゃん バニー
きゃんきゃんバニー
プルミエール2
攻略＆設定資料集

STORY
CAN CAN BUNNY
ある日、あなたの頭上に降ってきた不思議なタマゴ。アパートへ持って帰ると、そこには天界にいるはずの七福神が居座っていました。スワティから話を聞くと、なんでも大事なものを捜しに来たとか。実は、それがあなたの拾ったタマゴだったのです。そして、あなたとタマゴの間に縁ができてしまったため、神気のカタマリであるこのタマゴから何が生まれるのかは、すべてあなたの業によって決まってしまうことに……。スケベ大王の異名をとるあなたの業といえば女縁。というわけで、タマゴから何かが生まれるまでの10日間で、縁のある女の子たちを幸せにしなければならなくなったのでした……。

CONTENTS

CHARACTER'S GRAFFITI

LESSON IN GOOD FORTUNE

CHARACTER'S
GRAFFITI
SAKURABA HIKARU
HUKAWA AYAKO
ISHINABE TAMAKI
HIYAMA YUUKI
SHINOHARA TOMOE
HIGASHIYAMA HINAO
SWATTY
SAWADY
OTHER PEOPLE

桜庭ひかる

さくらばひかる

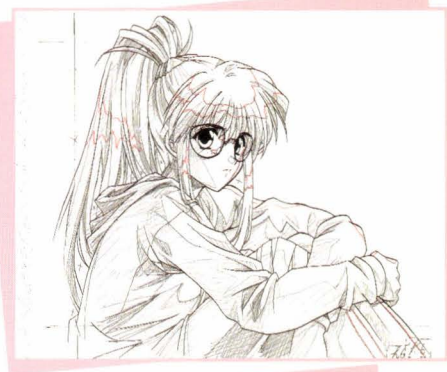
●身長：156cm
●スリーサイズ：B86・W58・H85
●誕生日：8月15日　●血液型：O

主人公のアパートの隣のマンションに越してきた熱血受験少女。根は素直でかわいい女の子だが、頑固で意地っ張りな性格のため、家庭や友人関係で悩みを抱えている。

SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU
?…… 不思議な
感じの人ですねぇ

SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU
これからも、
いいお隣さんで
いられたらいいですね

SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU

SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU ◆ SAK
●部屋にて

SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU ◆ SAKURABA HIKARU
す、好きですよ…

あたし、
はじめてだから……

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

〈Windows Version〉

〈SATURN Version〉

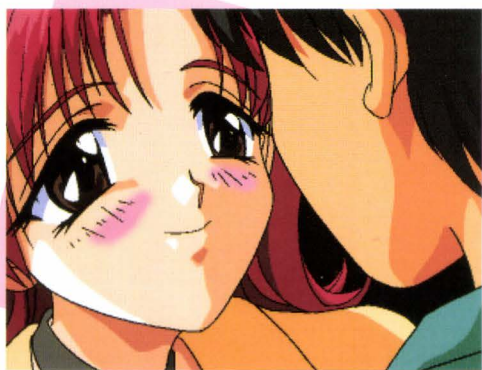
HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO
府川亜矢子
ふかわあやこ
●身長：155cm
●スリーサイズ：B83・W59・H84
●誕生日：4月1日　●血液型：B
一見コギャル風の遊び人だが、本当はかわいらしい性格。しかし、両親に甘やかされて育ったワガママ娘のため扱いは難しい。ひかるとは幼稚園時代からの親友。
Hukawa Ayako

HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO ◆ HUKAW
ダーリンっ
ラブラブ
大好きぃっ♥

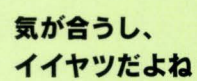
HUKAWA AYAKO
HUKAWA AYAKO
HUKAWA AYAKO
HUKAWA AYAKO

HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA
チョ〜、
イイカンジ

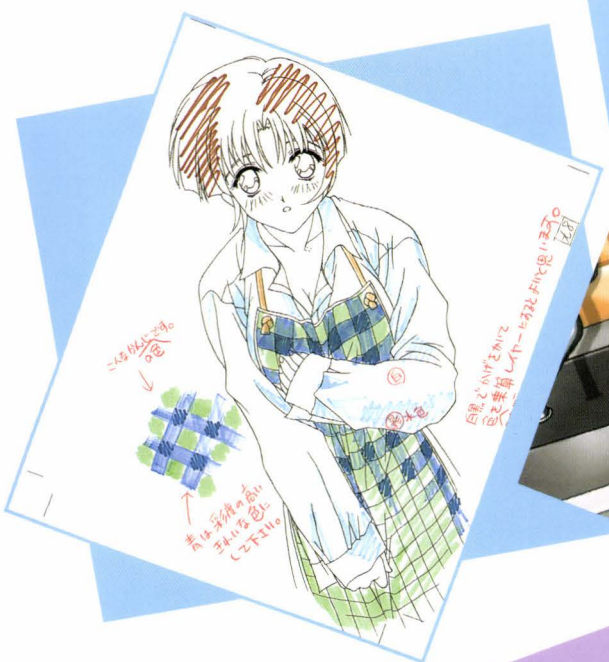
●部屋にて

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO ◆ HUKAWA AYAKO
〈Windows Version〉
だから…
ねっ、
しよっ♥
〈SATURN Version〉

TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINAB
石鍋環
いしなべたまき
●身長：157cm
●スリーサイズ：B95・W60・H83
●誕生日：5月5日　●血液型：O
料理専門学校に通う女の子。主人公とは高校の同級生で、当時は男友達のような関係だった。一途で明るい性格。恋愛には奥手だが、主人公にほのかな恋心を抱いている。
Ishinabe Tamaki

気が合うし、
イイヤツだよね

TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINABE
TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINABE

●プールにて

ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI ◆ ISHINABE TAMAKI
大好きだよっ♥

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

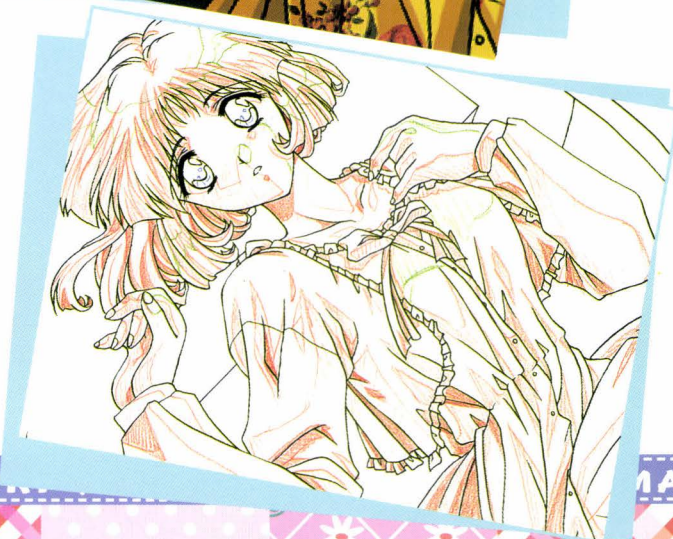
〈Windows Version〉

〈Windows Version〉

HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆
檜山有紀
ひやまゆうき
●身長：153cm
●スリーサイズ：B78・W57・H80
●誕生日：3月2日　●血液型：A
主人公がバイトをしているバーガー店の店長代理として赴任してきた女の子。童顔でよく高校生に間違えられる。気弱にみえるが、仕事に関しては厳しい面もある。
Hiyama Yuuki

ベーカリー
一緒に、
頑張りましょうねっ！

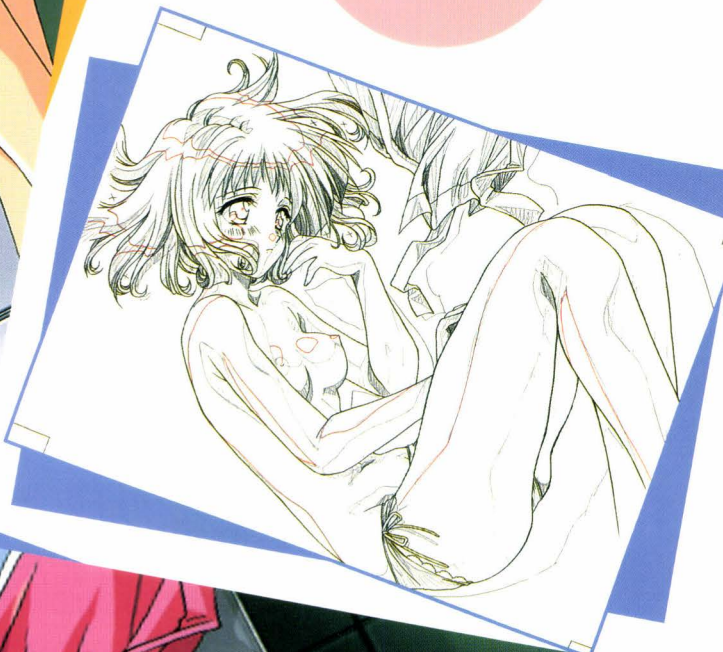
HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI
WELCOME
ベーカリー
愛してます、
誰よりも……

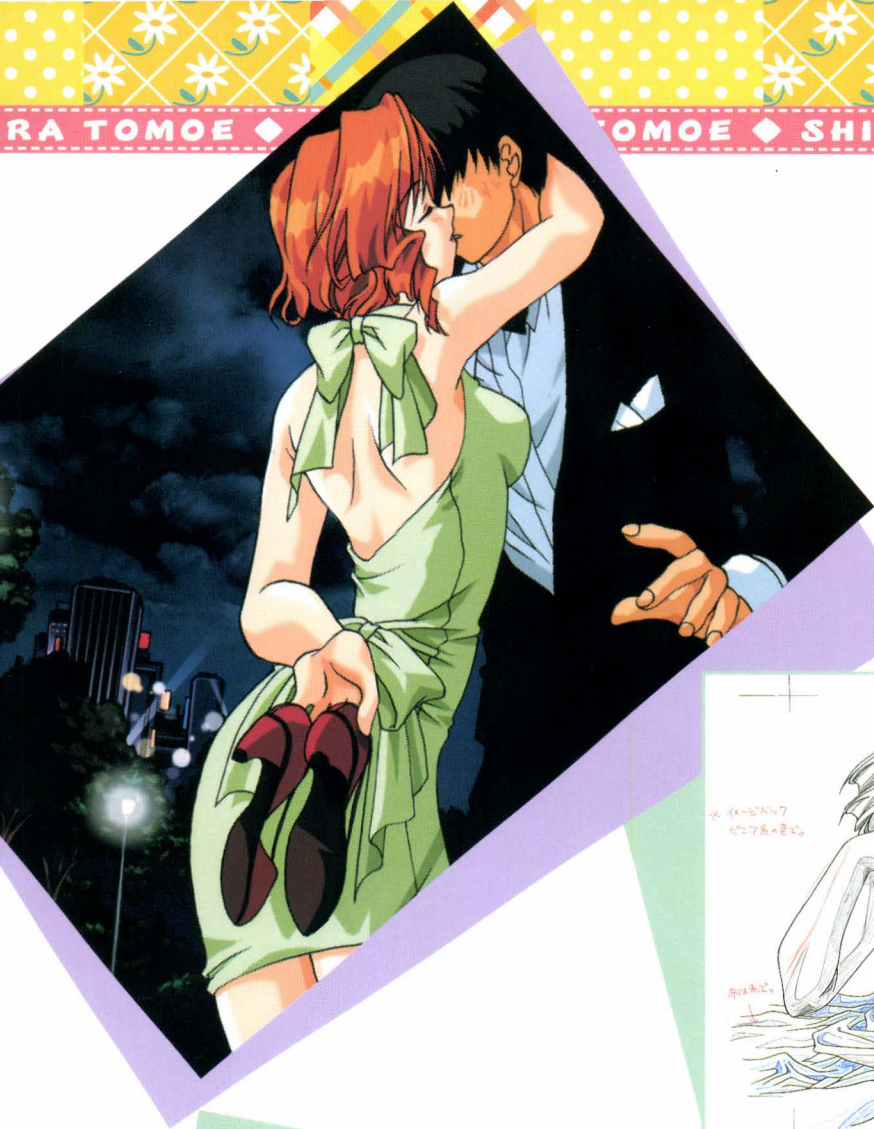
HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI
●公園にて
いい人だなぁって、
思います♥

〈Windows Version〉
頼りがいのある、
男性だと思います…

●事務所にて

〈SATURN Version〉

強く……
強く抱きしめて……

〈Windows Version〉

HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI
〈Windows Version〉
いやっ……
まだダメ……
もう少しこのままで…
〈SATURN Version〉
HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI ◆ HIYAMA YUUKI

Shinohara Tomoe
SHINOHARA TOMOE ◆ SHINOHARA TOMOE ◆ SHINOHARA TOMOE
篠原友恵
しのはらともえ
●身長：168cm
●スリーサイズ：B92・W59・H93
●誕生日：11月11日　●血液型：B
元モデルだけあって、スタイル抜群のお姉さま。現在は空間プロデュース事務所の経営者。ただし、仕事のストレスからか少しわがまま気味。年上の渋い男性が好み。

●喫茶店にて

●パーティにて

好きよ、
あなたしか
見えないわ…

●オフィスにて

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

〈SATURN Version〉

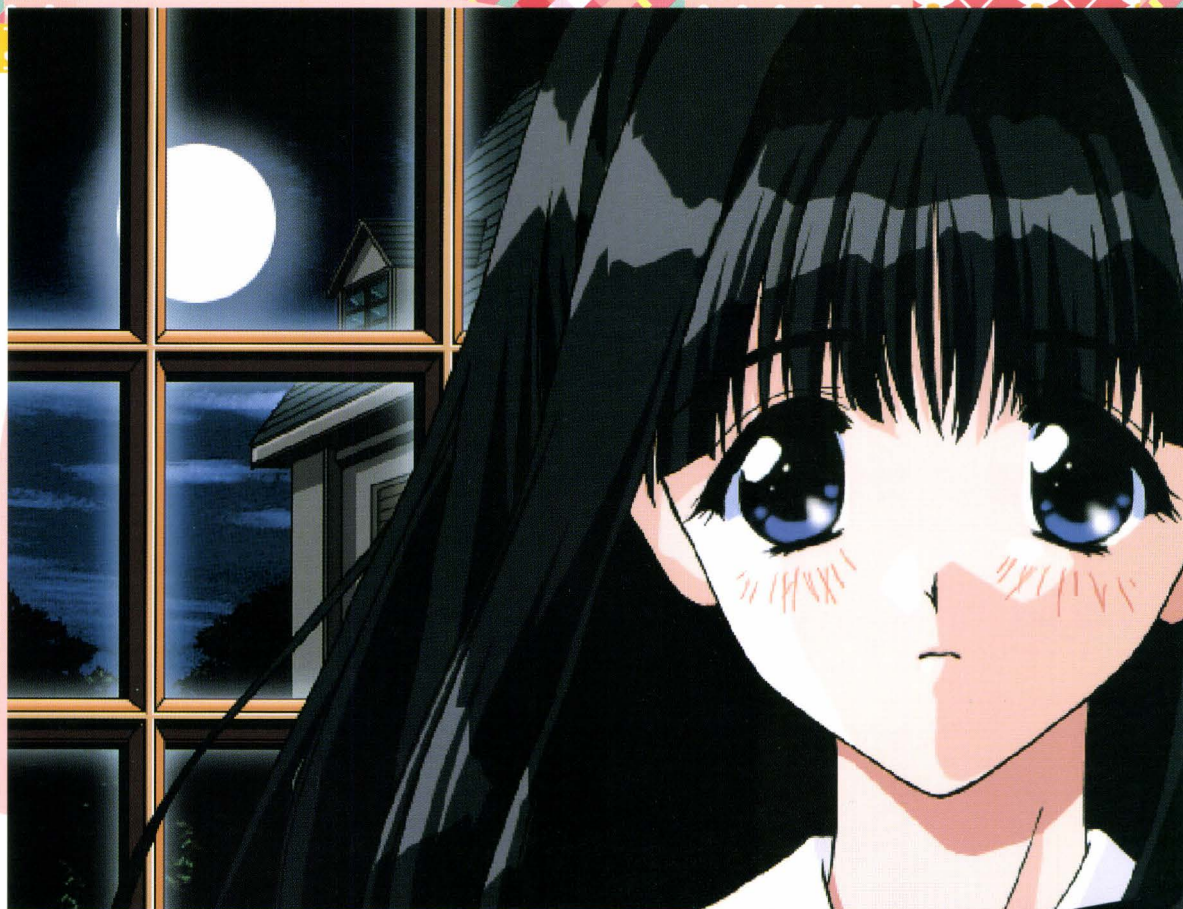
〈Windows Version〉

〈Windows Version〉

〈SATURN Version〉

HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO
Higashiyama Hinao
東山日奈緒
ひがしやまひなお
●身長：154cm
●スリーサイズ：B80・W53・H79
●誕生日：12月31日 ●血液型：AB
海外生活が長く、お嬢様育ちのためか、のんきで少々世間とズレたところがある女の子。父親は有名な画家。普段は明るい性格だが、時折影のある表情をみせることも。
HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO

日奈緒さん、
お友達ができて
うれしいです

HIGASHIYAMA HINAO
日奈緒さん、
お会いできることが
とっても
待ちどうしいです

HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO
とってもとっても
大好きです♥

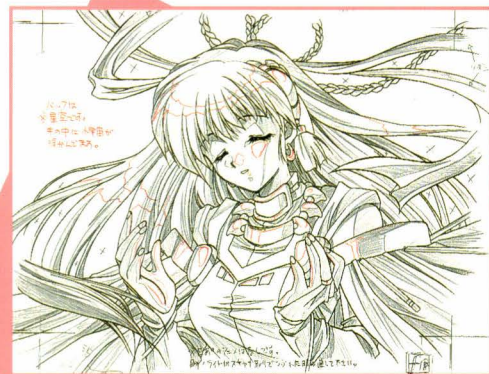
HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO

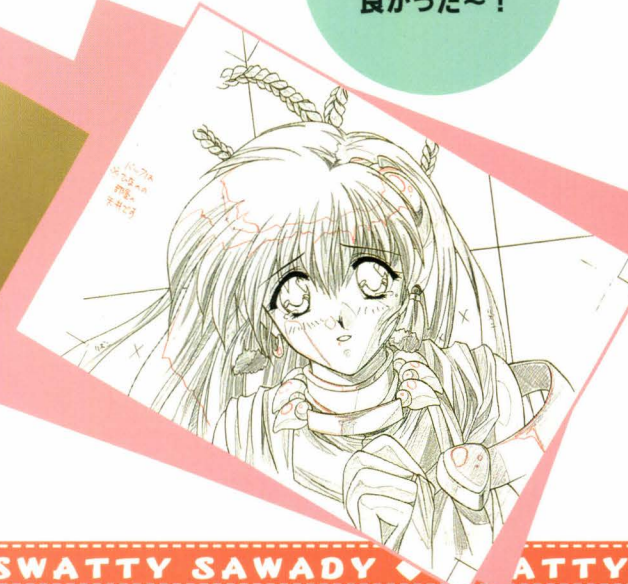
HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO
……恋をしたことは
ありますか？

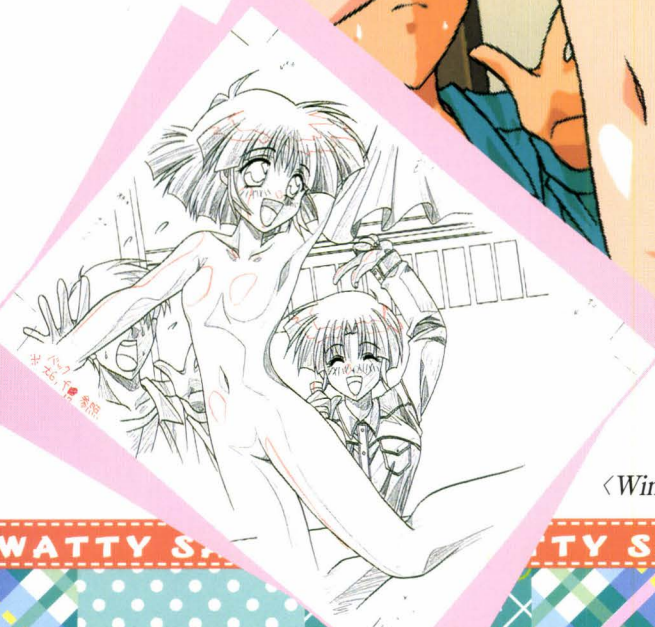
HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO ◆ HIGASHIYAMA HINAO
〈Windows Version〉
〈SATURN Version〉
〈Windows Version〉
アナタの
モノにして
ください……

〈SATURN Version〉

〈Windows Version〉

SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY ◆ SWATTY
スワティ
すわてぃ
●身長：160cm
●スリーサイズ：B83・W56・H85
（推定）
●誕生日：不明　●血液型：不明
人々に福を与える七福神のひとりで弁財天の女の子。今回の事件を引き起こした張本人でもある。主人公を一途に信じて縁を結ぶ彼女だが、自分の気持ちに気付く日は？
Swatty
SAWADY ◆ SWATTY

SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY
無事って
思ったら急に
うれしくって…
涙が出てきて…

SAWADY ◆ SWATTY
グスッ……
良かった……
良かった～！
SWATTY SAWADY

SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY ◆ SWATTY SAWADY ◆ SWATTY
Sawady
サワディ
さわでぃ
●身長：130cmちょっと
●スリーサイズ：B65・W38・H67
（自称）
●誕生日：不明　●血液型：不明
弁財天見習いの女神様。今回は天界で修行中のはずだったが、みんなに黙って地上へきてしまった。日奈緒の良縁を結ぶべく、彼女の家に居着いている。

あたし？
あたしはサワディっ

〈Windows Version〉

その他の人々

Other People

神様から普通の人間、果ては謎の物体まで、きゃんバニワールドを彩る個性的な脇役の皆さんが大集合！

じじい

人々に福をもたらす七福神のはずが、人間がすっかり信心を忘れてしまったために、大した力が使えず、今ではこたつで渋茶をすする日々。間違ってもキャッチャーのヌイグルミではありませんし、漬物というわけでもありません。

布袋

主人公にいわせるとこの中ではもっとも常識人らしいのですが、のんびりした口調から超光速粒子がどうのと言われても、いまいち信用できないないところがあります。

毘沙門

本来は天界を守る戦いの神です。そのせいか、七福神のなかでもっとも口うるさく怒りっぽい性格になっています。それとも年のせいでしょうか？

寿老人

元々は中国の仙人です。普段はあまり目立ちませんが、最後にボソッとイヤミを飛ばすイヤな性格をしています。本当にいたら多分嫌われ者でしょう。

大黒

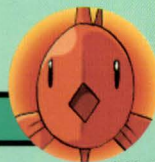
台所の神様として、恵比寿と並んで、一家の繁栄を司る有名な神様です。しかし、本編ではその辺の威厳はまったく感じられません。

福禄寿

つぶらな瞳が七福神の中でもっともラブリーと評判の神様です。そのため、女性に間違われがちですが、これでも立派なじいさんです。

タイ

恵比寿がいつも連れている人語を理解する鯛です。人によって「タイちゃん」とか「ばっくん」とか好きなようによばれていますが、サワディの術が聞かないところからすると、サワディより神格が高いのかもしれません。

恵比寿

怪しい関西弁を操る神様。恵比寿大黒といえば、七福神の中でももっともメジャーな神様ですが、ゲーム中では特に何をするでもなく布袋と窓際で談笑しています。

玉蘭

前作では幸せと宝くじを売っていましたが、今回は出世して居酒屋「玉蘭」の若女将として再登場です。ただし、このお店は主人公がいつ行っても開いていない不思議なお店です。経営は大丈夫なんでしょうか？　何にしても暇つぶしの相手には最適です。

亜矢子の両親

ワガママいっぱいに育てた一人娘に振り回されるかわいそうな人々。画面に登場するのは亜矢子の家出の時と、亜矢子のハッピーエンドの時だけですが、常にパニック状態になっています。

ひかるの母

ひかるの父の再婚相手。年齢は30代半ばから後半と思われる、スーツが似合う美しい奥様です。この人にも導きの星があらわれますが、彼女の幸せは娘とセットになっているため攻略はできません。

真希ちゃん

友恵の事務所の社員で、ショートヘアがかわいいメガネっ娘。元々は友恵の大学の後輩で、今でも友恵のことを先輩と呼んでいます。そのため、事務所に出入りする人でも友恵が社長だと思っていないことが多いようです。イタズラ電話への対応からすると性格は強いようです。彼氏アリ。

中村

主人公のバイト先であるハンバーガーショップのバイト店員の一人。彼が仕事をサボることで、主人公と有紀が仲良くなれ、また亜矢子が家出した時にも重要な情報をくれるなど、七福神より縁結びの能力が高い、とてもありがたい人物です。

導きの星

主人公と縁のある女の子を見つけるためにスワティが放った謎の物体です。通称「みちび君」。スワティたちと同じく実体がないはずですが、なぜかぶつかると痛いという不思議なものです。しかも壁抜けができないらしく、狭い室内で解放すると大変なことになります。

尾崎

友恵の事務所のクライアントの1人で、友恵の攻略では主人公のライバルとなる人物です。親が金持ちらしく、それを利用して友恵を自由にしようとしているところなどは、時代劇の悪い若旦那そのものといえるでしょう。友恵には相手にされていません。

室町さん

日奈緒の家に古くから仕えるメイド長。東山家が海外で暮らしていた時も付き従い、学校に行ったことのない日奈緒に日本語や一般常識を教えていたのは室町さんでした。しかし、日奈緒の言動と味覚を見る限り、何か大事なことを教え忘れているような気がします。

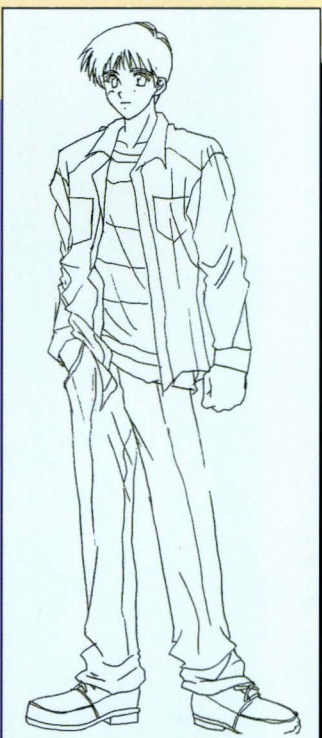
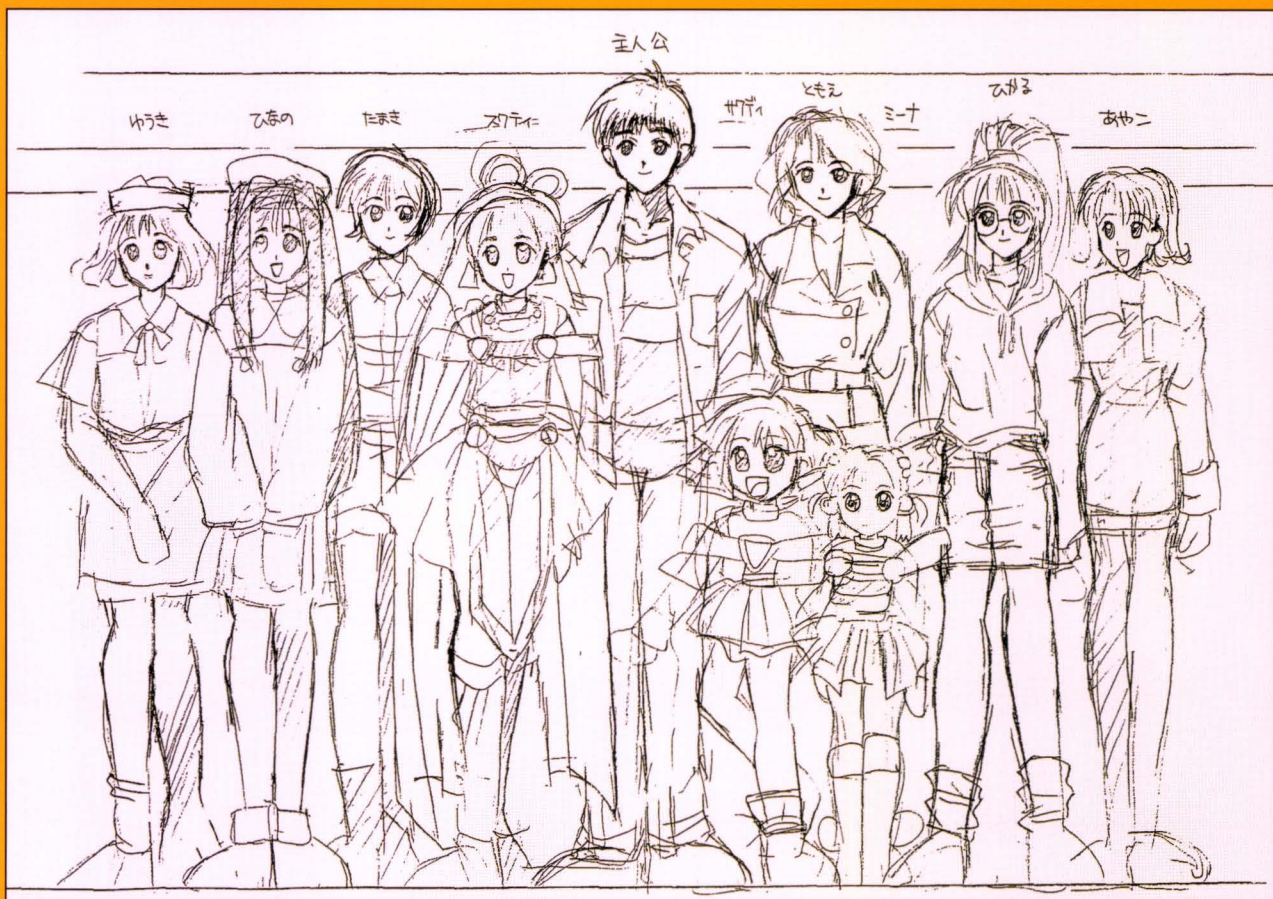
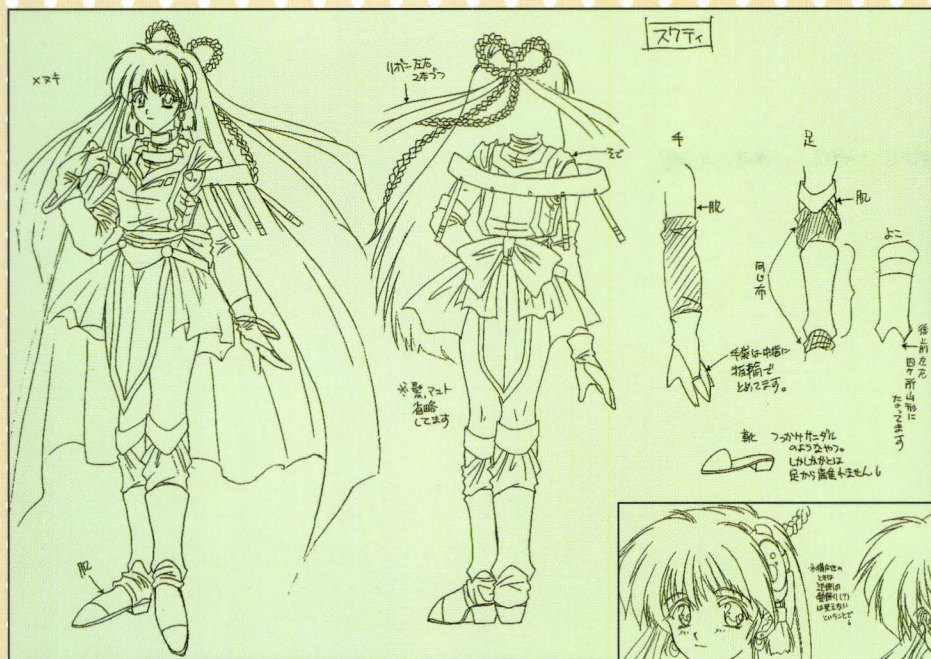
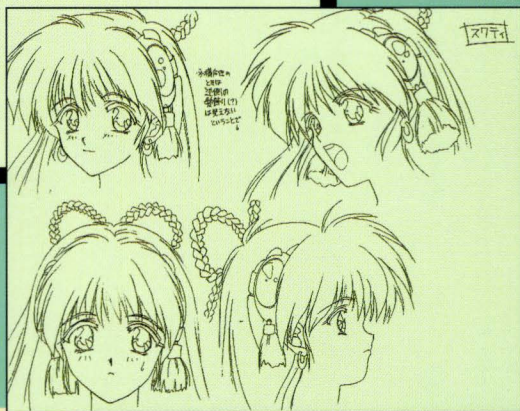
ミーナ

ノーマルエンド以上のエンディングを迎えられた時に、神のタマゴから生まれる女神です。本名はミナクーシーといい、主人公の想いから生まれたため、一応主人公がパパにあたります。ママになるのが誰なのかは、3人(サターン版は4人)以上クリアしたハッピーエンドで明らかにされます。

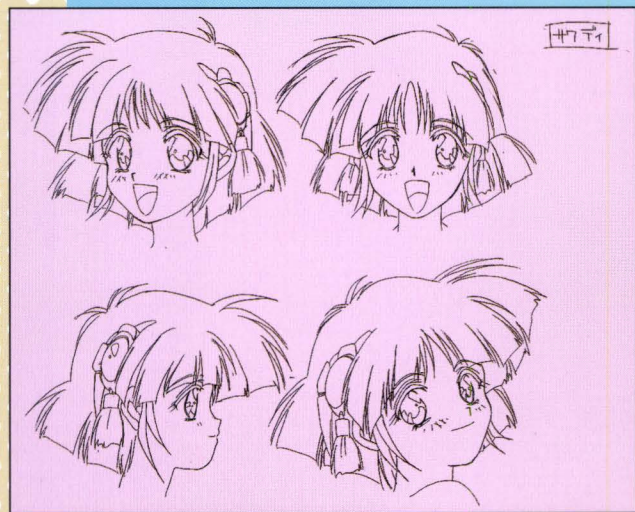
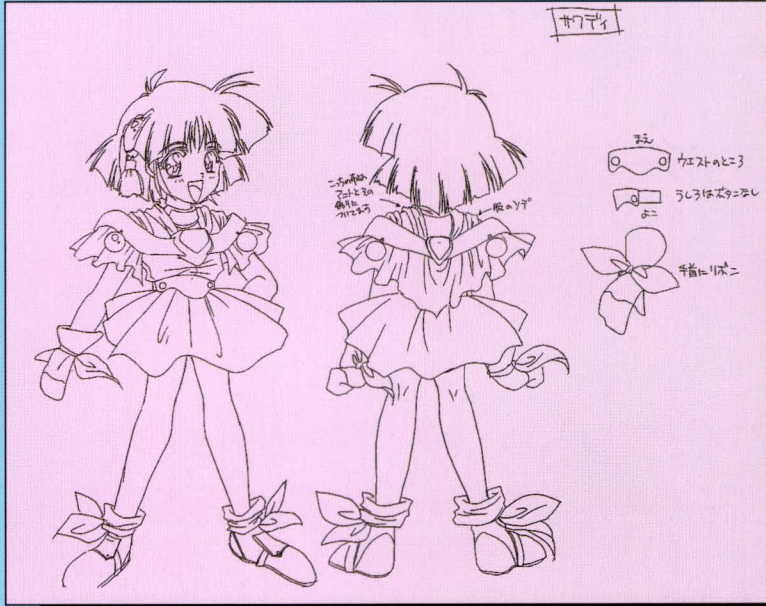
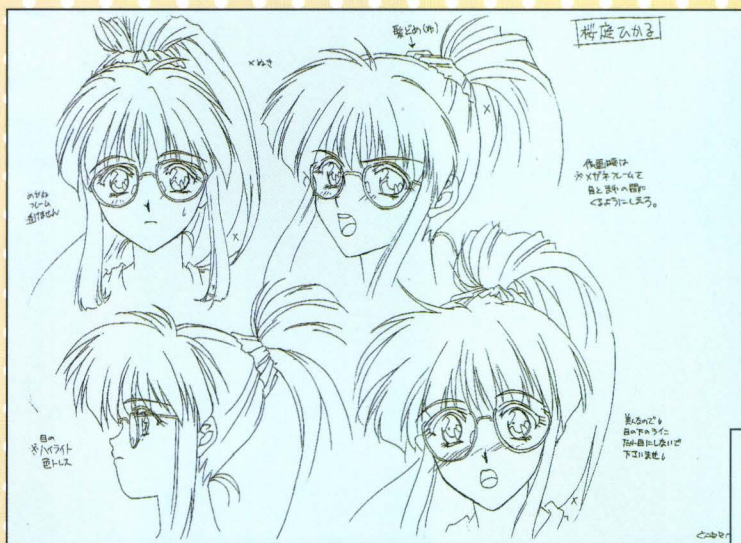
日奈緒の父

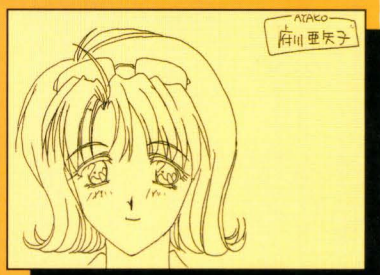
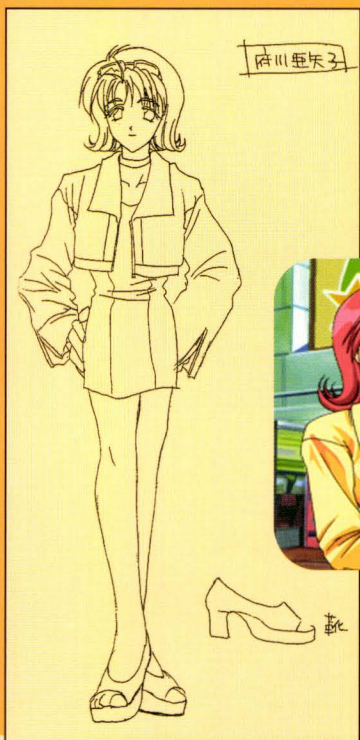
日奈緒の父親で、有名な画家です。若い頃に妻と別れたためか、娘を溺愛していて、「最近一緒にお風呂に入ってくれない」と嘆いています。妻とよりを戻そうとしている割には、友恵を攻略する時は、意外な伏兵として出現する要注意人物です。

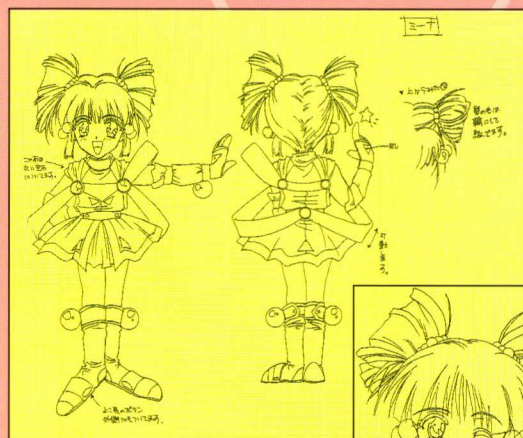
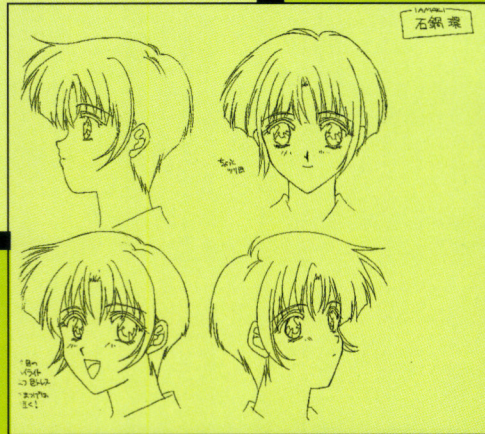
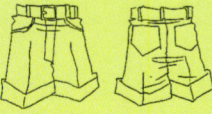
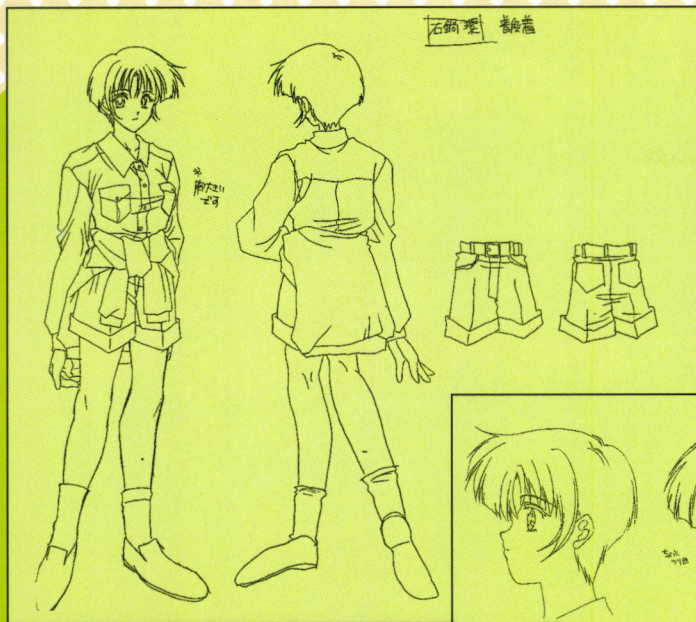
Characters Sketch

キャラクター設定資料

設定を見ると、結構いい男の主人公ですが、残念なことに画面にはほとんど出てきません。設定ではいろいろな表情をしていますが、わずかに出てくるオープニングアニメなどでは、前髪で顔を隠してしまっているため、それすらもわからなくなっています。服装にはあまり執着がなさそうに見えますが、スワティにジーンズを真っ白にされたときは怒っていたので、案外そうじゃないのかもしれません。

Swatty
スワティ

今回から原画の方が変わったため、すっかりリニューアルされたスワティです。「プルミ1」は比較的幼い感じがしていましたが、雰囲気もなんとなく大人っぽくなったようです。サワディの登場で弁天としての自覚が芽生えたのでしょうか。服装に関しては、全体的なイメージは変わっていないものの、細かく見ていくといろいろな部分でマイナーチェンジされていることがわかります。

Sawady
サワディ

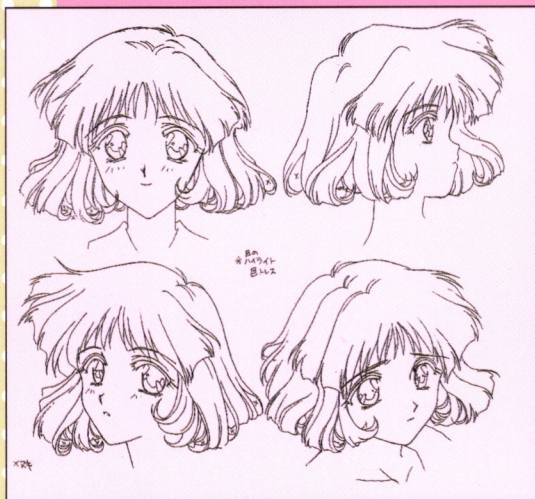
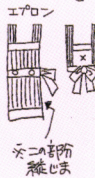
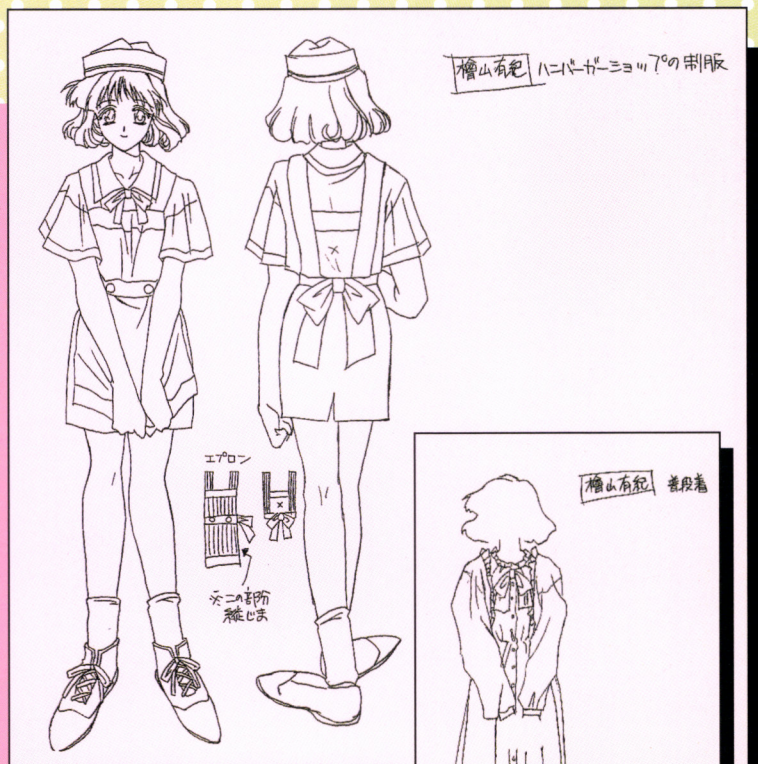
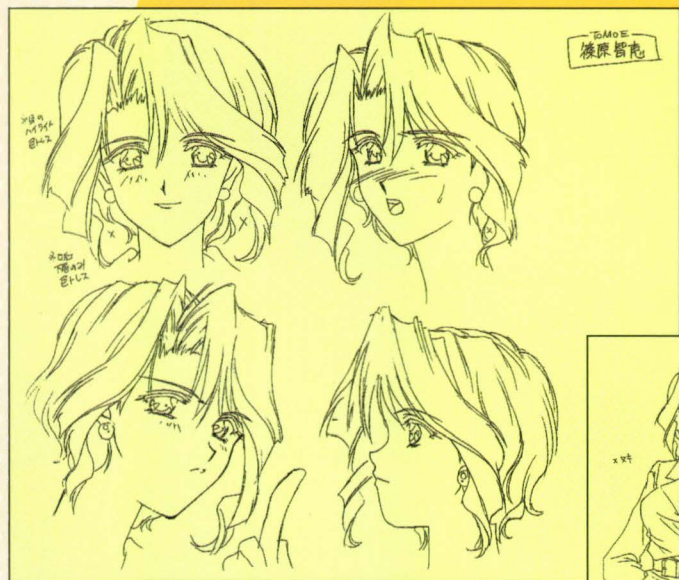
スワティの妹分で、トラブルメーカーのサワディもリニューアルされています。髪飾りなどのパーツはスワティと共通ですが、手足に大きなリボンがあったり、魔法少女風のミニスカートだったりと、より幼い感じが強調されています。マントも短くなっていて、動きやすくなっているようです。表情も、子供らしく喜怒哀楽がはっきりしています。むくれた時がいちばんかわいいかも。

今回唯一のメガネっ娘です。メガネをとっても美人という設定ですが（Hの時にメガネをとるかどうか選ぶことができるので、確かめてみるのも良いでしょう）、性格が割ときつめなため、ゲーム中では、特に最初の頃は何か怒ったような表情をしていることが多いのが難点です。会話の中で意表をついた答えをした時などに見せる、困ったような表情が意外とかわいかったりします。

Hukawa Ayako 府川 亜矢子

性格的にも、もっとも今時の女の子をしているのが亜矢子です。メインのグラフィックがバストアップのため、キスアニメなどでわずかにしか見ることができませんが、やっぱりなま足です。設定とゲームのグラフィックでは多少イメージが違っています。どちらかというと、ゲーム中の方が丸みを帯びてかわいい感じになっています。

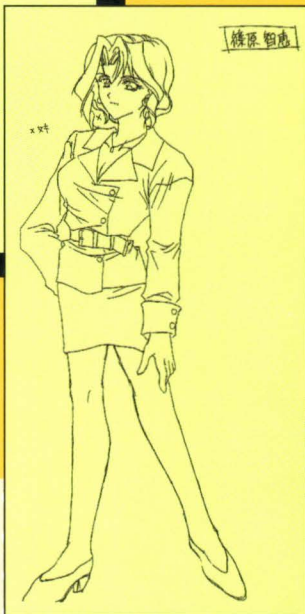
Mina ミーナ

神のタマゴから生まれた新キャラクターで、本名はミナクーシーという女神さま。設定にある服装はハッピーエンドの時に再登場した時のもので、タマゴから生まれたばかりの時はもちろんすっぽんぽんでした。生まれたばかりだというのにちゃんとした神様で、弁天見習いのサワディよりも偉そうにしています。

Ishinabe Tamaki 石鍋 環

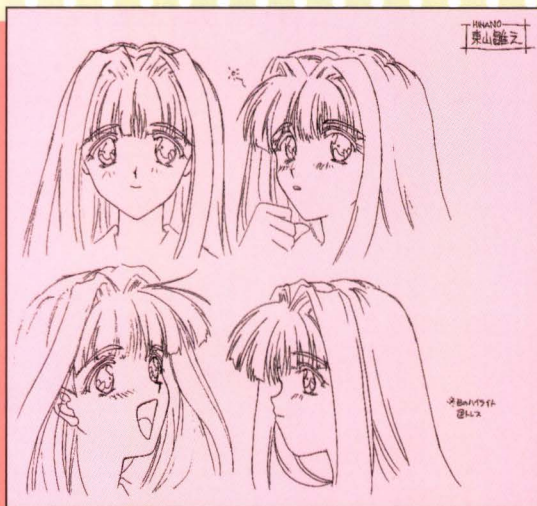
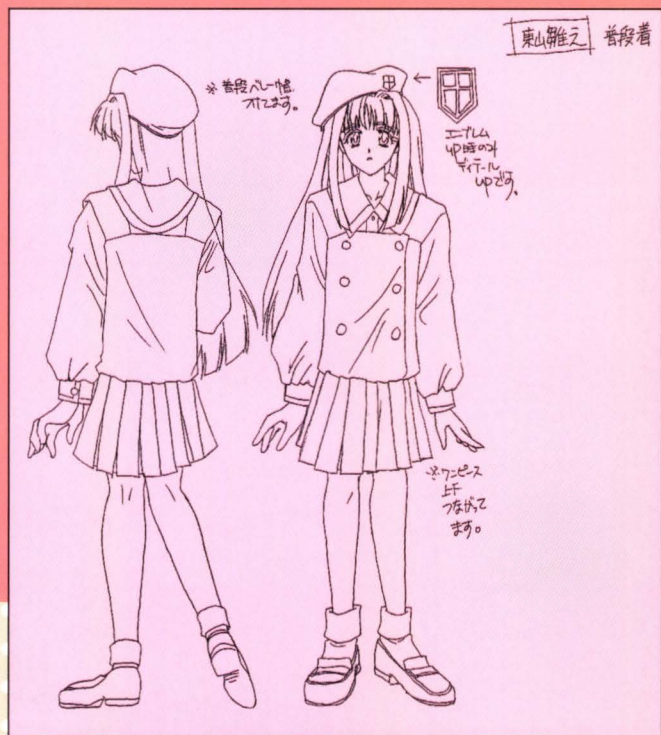
当初、主人公にほとんど女扱いされていない環ですが、そういったことはあまり意識していないようです。設定ではまつげが短く表現されておりボーイッシュな雰囲気が強調されています。服装もあまり女の子っぽいものは好まず、楽に着ることのできる服がお気に入りみたいです。これも大きな胸のためなのでしょうか？ゲーム中では、腰から上しか見えないので分かりませんが、ボトムはキュロットになっています。

Hiyama Yuuki 檜山 有紀

有紀の服装は、初めて登場した時に着ていた私服と、ハンバーガーショップの制服の2種類が設定されています。店名からすると制服チェンジシステムがありそうですが、残念ながら一種類だけのようです。ハンバーガーショップとファミレスではシステムが違うんでしょうか。気が小さいと本人が言うだけあって、何かトラブルがあるとすぐ泣きそうな表情をします。そこがいいという人も……。

Shinohara Tomoe

篠原 友恵

今回の登場人物の中で、もっともアダルトな雰囲気を持つ友恵の普段着は、元モデルだけあって、スタイルのよさを強調するようなタイトなスーツになっています。そのため普段はタカビー系に見えますが、パーティドレスは、大きなリボンをあしらったかわいらしいものになっていて、彼女のもう一面を見ることができます。髪型が複雑なため、作画の方は相当苦労されたとか。

Higashiyama Hinao

東山 日奈緒

日奈緒の普段着は、お嬢様らしく、おとなしい感じのワンピースです。外に出る時はベレー帽をかぶっていて、絵を描く時にはさらにエプロンをつけています。おっとりした性格という設定なので、基本的に表情はおだやかで、滅多に怒った顔は見せません。また、綺麗なストレートの黒髪も日奈緒の特徴です。正統派お嬢様好きにはたまらないところ。なお、日奈緒だけは、設定の段階で名前が違っていて、雛之になっています。

LESSON IN
GOOD
FORTUNE
Penguin Island
MAP SYSTEM
GIRL'S FILE
PERSONAL CAPTURE
PERFECT CAPTURE
FOR SATURN

良縁来福 幸せ成就の手引き

このゲームの主人公であるあなたは、ある日空から降ってきた不思議なタマゴを拾ってしまいます。あなたは、このタマゴから邪神や破壊神が生まれることを防ぐため、たった10日間という短い期間で、主人公に縁のある6人の女の子を幸せにしてあげなければなりません。しかし、やみくもに女の子に声をかけているだけでは、幸せどころか縁を見つけることすら難しいことでしょう。ここでは、縁を深め、女の子を幸せにするために必要な数々の知識を紹介していきます。

メインマップの解説

まずは、自分が行動する場所について知っておくことが大切です。

主人公であるあなたの住む街は、都心にそれほど遠くない閑静な町です。メインストリートになるアーケード街があり、そこにはハンバーガーショップ、ゲームセンターをはじめ、生活用品を扱うお店が一通りそろっています。また、アーケードの出口に面した大きな通りには、ブティックやオフィスビルも並んでいます。通りを渡ると住宅街になり、学生向けのアパートやワンルームマンション、さらに道路から離れた静かな地域には高級住宅が立ち並んでいます。町外れには大きな公園もあり、噴水の前にはデートの待ち合わせや散歩にやってきた人々が集まっています。

以上がメインマップの概容ですが、ゲームを開始した当初、主人公が自由に行ける場所は、「アパート」「マンション前」「公園」「アーケード街」「ゲームセンター」「ブティック」「ハンバーガーショップ」などに限られています。

「日奈緒の家」は、日奈緒と知り合うまでは「高級住宅街」としか表示されず、外観を見ることはできても、中に入ることはできません。「友恵の事務所」の場合は、バイト中に友恵から配達の注文がくるまで、場所が分からないようになっています。

マップ上での移動は、行きたい場所にカーソルを動かし、その場所のネームプレートが表示されたら、マウスをクリック、またはパッドのCボタンを押すことで行います。移動した先に、主人公と関係のある人物がいた場合、イベントが発生し、定められた時間が消費されます。誰もいなかった場合でも、一定の時間は消費されるので注意しましょう。

ゲームのセーブをしたり、バイト先に電話をかけたりすることも、メインマップの重要な機能の一つです。これらを行うシステムメニューは、通常画面には表示されていないため、サターン版ではBボタンを押すことで、Windows版ではカーソルを画面下部に移動させることで呼び出します。

また、女の子との約束の時間やバイトの時間を知るために必要な「時計」は、サターン版ではメインマップの上部に常に表示されていますが、Windows版では画面右上部（公園の神社付近）にカーソルを移動させなければ表示されないので注意が必要です。

女の子と上手につきあうには

初めに書いたように、このゲームの目的は、縁の深い女の子をなるべくたくさん幸せにしてあげることです。幸せにするために、まずは彼女たちの好感度を上げることが必要になってきます。好感度が上がってくれば、女の子たちは主人公に対して少しずつ心を開いてくれるようになり、最終的にはキスやHをすることもできるでしょう。

好感度を上げるためには、町で女の子と会い、会話などのイベントで表示される選択肢から、最良のものを選ぶことが重要です。しかし、女の子たちは一人一人異なる性格や価値観を持っているため、それにあわせて選択しなければなりません。また、選択肢以外の要素（会う、キスなどのイベント）による好感度、幸福度が変化する大きさは、女の子によって違いがあります。

選択肢による基本的な好感度、幸福度の増減は、

		好感度	幸福度
・好感度大幅＋	U	：＋7	＋6
・好感度＋	U	：＋5	＋4
・好感度変わらず		： 0	0
・好感度−	D	：−5	−4
・好感度大幅−	D	：−7	−6

となっており、また選択肢以外の要素での特別な増減については下の表のようになります。

女の子一人一人のクリアは、キスシーンまたはHシーンを通過することが条件になります。

◆有紀	・バイトに行く …………＋3	（好感度一定以上でさらに増加）
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
◆環	・会う ……………………＋2	（好感度一定以上でさらに増加）
	・デートの約束 …………＋5	
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
◆ひかる	・会う ……………………＋1	
	・自動車のイベントの後 ＋3	（好感度一定以上でさらに増加）
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
◆亜矢子	・会う ……………………＋2	（好感度一定以上でさらに増加）
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
◆友恵	・事務所以外で会う ……＋2	（好感度一定以上でさらに増加）
	・事務所で会う …………＋1	（好感度一定以上でさらに増加）
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
◆日奈緒	・会いに行く ……………＋2	（好感度一定以上でさらに増加）
	・キスアニメorエッチ ….＋5	
	・最終イベントクリア ….＋40（幸福度）	

導きの星

女の子たちが今どれくらい主人公に好感を持っているのか、どれくらい幸福なのかは、「導きの星（みちび君）」を見ることで知ることができます。この星は、主人公に縁のある女の子を探すためにスワティが授けてくれたもので、縁のある女の子にとりついてその女の子の状態を教えてくれます。

導きの星は、サターン版では、女の子が登場している画面の上部に、カーソルの位置によって左右どちらかに表示されます。導きの星の上半分が好感度、下半分が幸福度をあらわしています。この色がピンクであればプラスで、青い場合はマイナスということです。この導きの星はシステムメニューの“タマゴを見る”で、現在知り合っているすべての女の子のものを一覧することができますが、ここで星の横にある音符のマークを

（p.70に続く）

MAP GUIDE

時計表示

時計表示

システムメニューへ

◆サターン版の画面表示

サターン版のシステムメニューは、Bボタンを押して呼び出す。時計は常時画面上部の左右どちらかに表示される。

時計表示

システムメニューへ

◆Windows版の画面表示

Windows版のシステムメニューは、マウスカーソルを画面下部に移動させて呼び出す。時計はマウスカーソルを画面右上部に移動させて呼び出す。

A ハンバーガーショップ

●ここで出会える人

檜山有紀・篠原友恵

B ゲームセンター前

●ここで出会える人

篠原友恵・桜庭ひかる・石鍋環・府川亜矢子・サワディ

C アーケード街

●ここで出会える人

篠原友恵・桜庭ひかる・石鍋環・府川亜矢子

D ブティック

●ここで出会える人

篠原友恵・桜庭ひかる・石鍋環・府川亜矢子

E 友恵の事務所

●ここで出会える人

篠原友恵

F 主人公の部屋

●ここで出会える人

スワティ・サワディ

G マンション前

●ここで出会える人

桜庭ひかる・府川亜矢子

H 日奈緒の家

●ここで出会える人

東山日奈緒・サワディ

I 居酒屋玉蘭

●ここで出会える人

玉蘭

J 公園

●ここで出会える人

桜庭ひかる・石鍋環・府川亜矢子・東山日奈緒・サワディ

ATTENTION

友恵の事務所にはハンバーガーを配達した後でないと行けない。

日奈緒の家も出会いのイベントが終わるまで入れない。

(p.68からの続き)

クリックすると、好感度は女の子自身のメッセージで、幸福度はスワティと七福神たちが教えてくれます。

Windows版の導きの星は、会話が表示されるウィンドウに、今しゃべっている女の子のものが表示されるようになっています。右側が好感度、左側が幸福度をあらわし、それぞれ赤い星がプラス、青い星がマイナスで、星一つにつき10ポイントとなっています。また、一日の行動が終了して寝る直前にも、現在知り合っている女の子の状態を見ることができます。

デートに誘う場合や、イベントの発生は、好感度に左右されることが多いので、導きの星の状態には常に気をつけましょう。

エンディング

エンディングは、基本的には3通りあり、それぞれの条件は、

1. ノーマルエンド
   女の子を1人以上クリア
   全体の幸福度0ポイント以上
2. ハッピーエンド
   女の子を3人(サターン版は4人)以上クリア
   全体の幸福度120ポイント以上
3. バッドエンド
   1、2以外

となっています。エンディングで見ることができるものは、

●ノーマルエンド
　スタッフロール
●ハッピーエンド
　スタッフロール
　クリアした女の子の後日談
　エンディングテーマ
●バッドエンド
　バッドエンドの画面

となっています(ただし、サターン版ではノーマルエンドとバッドエンドはなく、スタート画面に戻ります)。

ハッピーエンドにたどりつくためには、女の子のクリア数の他に、全体の幸福度が120ポイント以上であることが条件となっています。全体の幸福度には、縁はあるものの出会うことができなかった女の子の数値も加算されるので注意が必要です。また、出会った女の子に対しても、目的の女の子以外には冷たくしてしまうような場当たり的な付き合い方をしていると、ハッピーエンドはどんどん遠のいてしまいます。確実にハッピーエンドを見るためには、どの女の子も幸福度がマイナスにならないように、適度にお付き合いをしていく必要があるでしょう。

また、ゲーム中にはほとんど登場しない人物でも、導きの星が現れていれば、その人の幸福度も加算されています。ひかるの母親の場合、ひかるをクリアできないと、幸福度が3ポイントマイナスとなります。

なお、日奈緒のキスシーンは、3人以上クリアしているハッピーエンドでしかみることができません。

GIRL'S FILE

6人の女のコ別傾向と対策

桜庭ひかる
SAKURABA HIKARU

●身長：156cm
●スリーサイズ：B86・W58・H85
●誕生日：8月15日　●血液型：O

ヒロインタイプだけあって、イベントも多く、分岐も複雑になっている。根が真面目で堅い性格なので、受け答えもそれなりにしなければならない。もっとも手強い女の子といえるだろう。

府川亜矢子
HUKAWA AYAKO

●身長：155cm
●スリーサイズ：B83・W59・H84
●誕生日：4月1日　●血液型：B

外見からすると軽そうだが、意外に堅実な考え方をしているので、ノリだけでは好感度は上がらない。ひかるとの共通イベントが多いため、クリア目的でなくても好感度を上げておく必要がある。

石鍋環
ISHINABE TAMAKI

●身長：157cm
●スリーサイズ：B95・W60・H83
●誕生日：5月5日　●血液型：O

最初から好感度が高いためもっとも早くクリアすることが可能。ただし、あまり調子に乗った受け答えをしていると、肘鉄を食らうことも。環に限り最初のH以後もおまけのイベントあり。

檜山有紀
HIYAMA YUUKI

●身長：153cm
●スリーサイズ：B78・W57・H80
●誕生日：3月2日　●血液型：A

デートができればクリアまでは一直線のため比較的攻略しやすい。好感度を上げるためには、バイトに限らずマメにお店に顔を出すことが重要。仕事には厳しいため遅刻欠勤は厳禁。

篠原友恵
SHINOHARA TOMOE

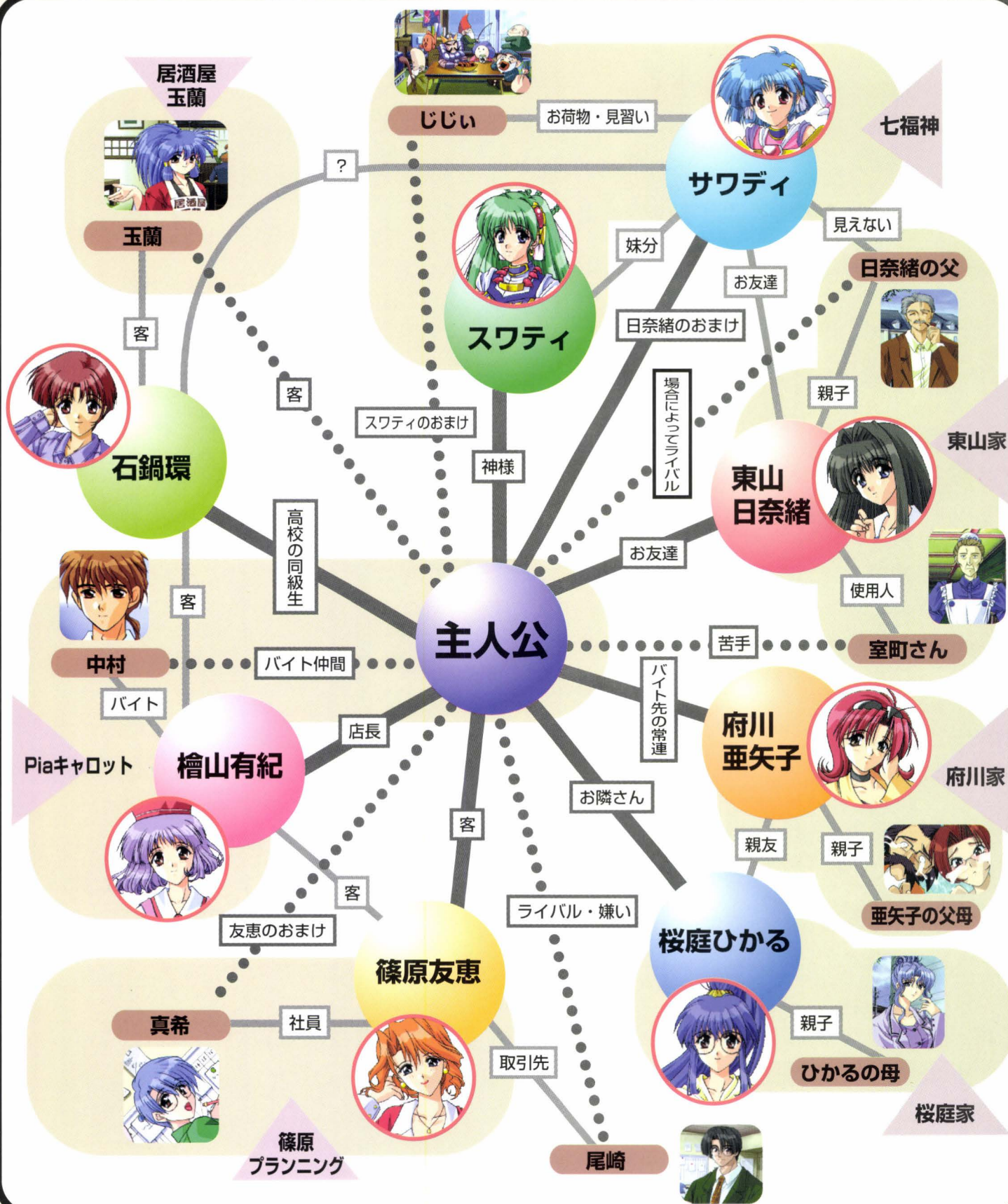
●身長：168cm
●スリーサイズ：B92・W59・H93
●誕生日：11月11日　●血液型：B

友恵の最大のネックは行動時間帯の狭さ。彼女の攻略にはスケジューリングの腕が問われる。また、友恵に会う以外にも情報収集をしなければならないので、複数同時攻略の場合は要注意。

東山日奈緒
HIGASHIYAMA HINAO

●身長：154cm
●スリーサイズ：B80・W53・H79
●誕生日：12月31日●血液型：AB

出会いのイベントが終われば、後は家に行くだけで好感度を上げることができる。約束の時間も幅が広いので、攻略はしやすい。ただし、イベントが長時間なので、同時攻略ではネックになる。

きゃんきゃんバニープルミエール2
人物相関図

気弱な新米店長の有紀ちゃん。彼女の心を支えてあげられるのは？

ハンバーガーショップ“Piaキャロット”に新しく赴任してきた店長の有紀ちゃんは、もう立派な大人なのに、高校生に間違えられてしまうほどかわいい女の子。ちょっぴり内気でドジな彼女ですが、仕事に対しては真面目で一生懸命ながんばりやさん。そんな彼女と仲良くなるためには、たとえアルバイトといえども積極的に働き、手を抜かないこと。素顔に戻ると弱気になりがちな彼女をしっかり支えて、立派な店長さんになれるよう、優しく見守ってあげましょう。

檜山有紀
ひやまゆうき

YUUKI
初期値
好感度：0
幸福度：－10

ゆうきの攻略

有紀はお店から移動することがほとんどないため、彼女を攻略するためには、マメにお店に顔を出すことと、バイト中の勤務態度を引き締めることが重要です。

また、ハンバーガーショップのオーナーである父親に命令されて、半ば強制的に店長に就任してしまった彼女は、仕事への適性に疑問を持っています。ぐらつきやすい彼女を支えてあげるような気持ちで接するといいでしょう。

●攻略の手順

有紀の攻略で必ず通らなければならないのは出会いのイベントとデートの2つだけです。基本的な流れとしては、

1：出会いのイベント
2：バイトに行く
3：バイト以外でお店に行く
4：デートの約束をする
5：デート～Hシーン

ということになります。

有紀との出会いは1日目に強制的に起こりますが、有紀とデートの約束をするためには、3通りのパターンがあります。

●攻略のポイント

普段は内気で自信を持てない様子の有紀ですが、仕事に対しては真面目で甘えを持っていません。

従業員に対しても同様な勤務態度を要求してくるので、彼女を攻略する時は、遅刻や無断欠勤など、不真面目な態度は厳禁です。遅刻が確実な時は、無理に出勤するよりも、思い切ってお店に電話をして休んだほうが影響は少なくなります。バイト中は1日1回ランダムにイベントが発生し、そこでの対応によって有紀の好感度が大きく変化してきます。

有紀の好感度を上げるためには、バイトに行く以外に、お客としてお店に行くことも有効です。上昇幅は大きくありませんが、夕方の時間帯にバイトで時間をつぶさなくても有紀の好感度を上げることができるので、複数の女の子を同時に攻略する場合に活用できます。ただし、無断欠勤した日にお店に行くのは、特に女の子連れの場合、最悪の結果を招いてしまうので要注意です。

有紀の攻略でもっとも重要なデートイベントには、3パターンの導入があります。

1：バイト中に主人公から誘う
2：バイト中に有紀から誘う
3：バイトのない日にお店に行く
　(イベントの流れで約束)

上のパターンのうち、“有紀から誘う”と“バイトのない日にお店に行く”は、有紀の好感度が一定値以上でないと起きません。主人公から誘う場合のみ、有紀の好感度にかかわらず、選択肢が表示されれば誘うことができますが、有紀の好感度が低い時には逆に好感度が下がってしまいます。デートに誘うにはタイミングが重要ということです。

また、有紀から誘ってくる場合とバイトのない日にお店に行く場合では、強制的にデートの約束をさせられてしまうので、他の女の子とのスケジュールのバッティングに注意する必要があります。これを防ぐには、有紀の好感度が十分上がったら、すぐに自分からデートに誘ってしまうことです。

デートでは、紳士的な態度でロマンチックな展開になるように心がけましょう。デート後は有紀をお店まで送り、お茶会に持ち込めればクリアは目前です。

●その他

ハンバーガーショップでのバイトは、他の女の子の攻略に深く関ってくる場合があります。

お店で顔を見ることができるのは、亜矢子、日奈緒、環、友恵(Windows版ではひかるも)ですが、亜矢子と日奈緒は有紀の好感度などに影響がないので問題はありません。しかし、友恵と環の場合は普段の勤務態度によっては大きな影響が出てしまいます。

環の買い物に付き合う場合、イベントの流れでお店によることになります。バイトが休みの日や、すでにバイトをクビになっている場合は影響ありませんが、クビすれすれのところで、環に付き合うために無断欠勤していると、最悪の場合はその場でクビを言い渡され、さらに環も帰ってしまい攻略に失敗してしまうことがあります。

友恵の場合は、出会いや配達など重要なイベントの多くに絡んでくるので、バイトをクビになることは、そこで友恵の攻略も失敗ということになってしまいます。そのため、有紀を攻略するつもりがなくても、最低限クビにならないようにバイトを続けるようにしなければなりません。

有紀の店でのバイトは、有紀とのHをクリアした後でも続けることができます。有紀は早めに攻略して、その後は必要な時だけバイトに行くようにして時間を有効につかうとよいでしょう。

● YUUKI SCHEDULE ●

有紀との出会い

1. まずは仕事の説明だな。
2. 早速デートの申し込みだ！……D
3. 代わりも来たし、フケよ。……D

1. ファーストフードヲタク？
2. マニュアルで勉強したの？
3. 虎の穴で特訓したとか？

※どれを選んでも好感度はかわらず。

1. 高校はどうしちゃったの？
2. 女の店長なんてヤだ……D
3. 新参者のくせに生意気だ！……D

●発生条件：固定イベント　●発生場所：ハンバーガーショップ
●時間帯：1日目の4:00　●消費時間：なし

デートの約束

◆バイト中主人公から誘う
デート当日朝へ

◆バイト中有紀から誘う
デート当日朝へ

◆バイトのない日に店へ行く
1. あ、いいよ、俺がやるよ！…U "お茶会～ベランダで" へ
2. そっか。じゃ、俺、帰るね。
3. 俺の注文を先にしてくれない？……D
1. うん！　する！
ベランダでデートの約束、デート当日朝へ
2. いや、もう遅いし、遠慮しとく。　シーン終了
3. お茶よりエッチがいい！……D シーン終了

●発生条件：好感度30以上
●発生場所：ハンバーガーショップ
●時間帯：PM4:00～当日の終わりまで
●消費時間：その日1日

バイトに行く・有紀と会う

デート当日の朝

選択肢なし
※デートの約束を12時から3時に変更

デートの待ち合わせ

選択肢なし
※待ち合わせの時間の1時間以内なら遅刻も可

ボートの上で2

1. いかないよな、やっぱ。…U 告白～キスシーンへ
2. いっちゃえいっちゃえ！！！……D
※このシーンでデートは終了し、有紀の攻略は失敗。ただし、このルート以外では見ることができないCGあり。

告白～キスシーン

◆好感度30以上
1. もう少し、一緒にいたいなぁ　（Hシーンへ）
2. 仕事の邪魔になっちゃ悪いよな　（デート終了）

◆好感度30未満
デート終了

●発生条件：デートの約束をしている
●発生場所：主人公の部屋
●時間帯：デート当日の朝
●消費時間：なし

Hシーンへ

好みを聞く
1. 男の子の趣味が聞きたいんだ。…D
2. そうじゃなくって！
3. うんうん、みんなおいしいね…U

テーブルの配置
1. うん、もちろん！
2. その前によく考えた方がいいよ。‥U
3. えー、そんな面倒なことヤダ‥D

イスが壊れた
1. ま、がんばってね。……D
2. かして。俺、やってみる。…U
3. 修理屋に頼んだ方がいいよ。

５００円が落ちた
1. 秘技・無視する！……D
2. もっとよく探さなきゃ。
3. 後で探しといてあげるよ。…U

ポスターの位置
1. 客席に決まってるじゃん。
2. トイレしかないよ！……D
3. 入り口のところがいいよ。…U

道を聞かれる
1. うちは、食べ物さんなんですよ。‥D
2. ちょっと調べてみます。……U
3. 交番で聞いた方が早いですね。

地震
1. ホント、バカみたい。……D
2. いや、ホントは俺も恐かったよ。
3. 誰にだって苦手なものはあるよ。‥U

客の苦情
1. 苦情なら俺が聞こうじゃないか！・U
2. そんな電話、今すぐ切っちゃえ！・D
3. 許せん！　文句言ってやる！…D

音楽の趣味
1. へぇ、趣味いいね。
2. 食パン？　何それ？……D
3. う～ん、眠くなりそう。……U

古いカップ
1. タダならもらった方が得だよね。‥D
2. 使い捨てって便利だもんね。
3. このデザイン、かわいいもんね。‥U

有紀スペシャル？
1. だ、ダサいネーミング。……D
2. 有紀ミックスの方がいいよ。…U
3. 売る気！？　何考えてんだ。…D

イヌ
1. アイツ、かやの外でスネてんだよ。
2. ま、怒られて当然だな。…D
3. ゴメン、いろいろ聞いちゃって。・U

厨房の掃除
1. あ、俺もそう思ってたんだ。…U
 1. うん、じゃあ、年末にね。
 2. ＯＫ！　今すぐやろう！…U
 3. 今度っていつ？
2. なんか、嫁いびりの姑みたい…D
3. あいうところは仕方ないよ。D

着替え中の有紀目撃
1. そそそ、それじゃ！　また後で！‥D
2. 火傷、しなかった？……U
 1. け、怪我がなくて良かったね。・U
 2. 衆院の選挙結果、どう思う？‥D

看板故障
1. バラしてみるしかないな。…D
2. 思いっ切りブッ叩いてやる！‥D
3. 電気屋さんを呼ばなきゃ

ピクルス切れ
1. 俺、買いに行ってくる！……U
2. ピクルスなしで売るしかないね。‥D
3. 今から作るっきゃない！……D

勤務評定
1. こんなもの、封印してやる！
2. 真面目に働くっきゃないだろ！…U
3. 書き換えちゃうのが手っ取り早い！‥D

学生の喫煙
1. そうだ！　つまみ出してやる！
2. ちょっと注意してくる！……U
3. ほっときゃそのうち帰るって。D

スーパーバイザー来店
1. 早く客席をピカピカにしなきゃ！‥D
2. 完璧な応対を披露しよう！…U
3. 身だしなみを整えなきゃ！

有紀やけどをする
1. と、とにかく、見せて！……D
2. 医者、行ってきなよ。
3. すぐ冷やした方がいいね。…U

有紀のお腹が鳴る
1. バカ野郎！　有紀ちゃんだ！‥D
2. あはは　は、腹減っちゃって。‥U
3. 何言ってんだ。お前だろ

有紀がお弁当を作ってくれる
1. ホント！？　ありがとう！…U
2. しょうがない、食べてやるか。‥D
3. それ、０－157、大丈夫？…D

アンケートで悪い噂
1. お、俺じゃない、中村だ！…D
2. 黙秘権を行使します。……D
3. 売上向上になるかと思って…U

ユニフォームが汚いと言われる
1. う～ん……いつだっけ。……D
2. ちゃんと毎日洗濯してるよ！‥U
3. ３日くらい前かな。

有紀と中村に陰口を言われる
1. ちょっとこっち手伝って！
2. グリルを手伝って！……U
3. サボってないで仕事してくれ！…D

酔っぱらい
1. だ、だ、誰が！！！……D
2. いや、まだ……。……U
3. そんなこと言えるか！

ひかるが訪ねてきて
1. 480円。
2. おごってあげるよ。……D
3. ごいっしょにポテトはいかが？
 1. ウチのは特製だから大丈夫。・U
 2. もう手遅れだって。……D
 3. じゃあ、合計で４８０円ね。
1. お隣さんなんだ。
2. パンツ見た仲なんだ。‥有紀、ひかるD
3. 俺の教え子なんだ。…ひかるD
1. だろ？中学生で通用するよね。…有紀、ひかるD
2. でも、立派な店長さんだよ。‥有紀U
3. 実はサバを読んでるのかも？‥有紀D

高校時代、あのころは恋愛なんて考えたこともなかったのに……。

環は主人公の高校時代の同級生で、当時はほとんど男友達同然の付き合いをしていました。主人公としても、もっとも気軽に付き合える女の子です。その頃は恋愛感情も希薄でしたが、再会した環はすっかり大人の女性になっていました。そして、本人ははっきり口には出しませんが、彼女が主人公の前に現れたのは、何か切実な理由があってのことようです……。

石鍋 環

いしなべたまき

TAMAKI
初期値
好感度：+10
幸福度：+10

たまきの攻略

主人公と環は、高校時代の同級生です。かなり気の合う2人だったようですが、どちらも恋愛に関して奥手だったらしく、友達以上の関係には発展していません。しかし、いくら高校時代は友達だったといっても、卒業してからの2年の間に環もすっかり女の子らしくなっていて、主人公に対しては、ただ同級生という以上の感情を持っているようです。昔のようなラフな付き合いを越えて、成長したひとりの女性として扱ってあげる必要があるでしょう。

●攻略の流れ

環を攻略するまでの流れは、比較的単純です。基本的には、

1：町中で会う
2：買い物に誘われる
3：デート～Hシーン

となり、Hシーンにたどり着くまでに必要なステップが少なめで、会話の選択肢さえ間違わなければ、ほぼ確実に導入部となるプールでのデートをすることができるでしょう。重要なイベントは、"買い物に誘われる"と"デート"になります。買い物は、一度断っても再度誘われますが、二度目も断ってしまうと環の攻略はできなくなってしまいます。

●攻略のポイント

環は、登場の時点ですでに好感度がプラスになっています。そのため、好感度を上げることは比較的簡単で、中盤までにHシーンにたどり着くことも可能です。

彼女の好感度は主人公との会話によって上昇し、攻略の成否はこれにかかってきます。

ところが、この会話が意外な曲者で、同級生という気安さで、冗談のつもりでも、あまりきつい言葉ばかりを選んでしまうと、環は二度と主人公の前には現れず、決定的な破局に至ってしまう場合もあります。また、ストーリーの進行で明らかになりますが、環が主人公の前に現れたのは偶然ではありません。ある決意を胸に秘めた彼女の言葉には、主人公へのある想いが秘められています。そこを読み取って、的確な選択肢を選ぶことが大切です。

環の攻略で重要なターニングポイントとなるイベントは、中盤で環から誘ってくる"買い物"のイベントです。このイベントの最後で環とデートの約束をすることができ、デートをすると、環がアパートで夕食を作ってくれることになり、クリア条件であるHまたはキスシーンへ流れます。

環はデートにさえいけば、後はデート中の会話の選択肢に気をつけるだけで、ほぼ確実にHシーンに持ち込むことができます。デートからHまでは話が一気に流れてしまうので、デートの日には他の女の子との約束を入れてしまわないように気をつけましょう。

●他の女の子との同時攻略のときに注意しておくこと

環の攻略自体に大きく関わることではありませんが、買い物に付き合うと、話の流れでバイト先のハンバーガーショップに行くことになってしまいます。

バイトが休みの日であれば問題ありませんが、バイトをサボって買い物をしていたりすると、有紀の好感度に大きな影響がでてしまいます。

それまでの勤務態度によっては、最悪バイトをクビになることもありえます。また、その場でクビになると、環が帰ってしまいデートが失敗することもあります。

買い物の前には時間と予定を確認し、バイトがある日であれば、買い物を断る（買い物は最大2回誘われる）か、有紀に電話を入れてバイトを欠勤させてもらうようにしなければなりません。これは有紀の攻略だけでなく、友恵の攻略にも影響があるので要注意です。

●Windows版の追加

サターン版では、最初のHシーンが終わると環のイベントはすべてクリアしたことになり、それ以降は環は現れなくなりますが、Windows版では、それ以降に環のイベントが2つ追加されています。

これらのイベントは、環のクリア条件には関係ありませんが、ここでしか見られないグラフィックも多く、環のイベントを完全に攻略したい場合には欠かせないものです。なお、サワディが関ってくるイベントもあるので、サワディを見たい場合にも外すことはできません。

これらのイベントは、複数の女の子を同時に攻略する場合には無視してもかまいません。クリア条件となる最初のHを早めにこなすことができれば、重要なイベントが過密になりがちな後半に時間的な余裕を作り出せます。

● TAMAKI SCHEDULE ●

時間＼場所	マンション	公園	アーケード	ゲーセン	ブティック	バーガー店	友恵の事務所	日奈緒の家
11								
12		↑	↑	↑	↑			
1		｜	｜	｜	｜			
2		｜	｜	｜	｜			
3		｜	｜	｜	｜			
4		｜	｜	｜	｜			
5		｜	｜	｜	｜			
6		｜	｜	｜	｜			
7		↓	↓	↓	↓			
8								

環との出会い

1. 何cmあるか、触って計ろう。
2. 今してるブラを貰おう。
3. 再会を祝して一発やろう！

※どれを選んでも好感度はかわらず。

●発生条件：なし
●発生場所：アーケード街・公園・ブティック
●時間帯：PM12:00～PM5:00
●消費時間：30分

環と街で会う１

1. 全然似合わないからやめろ。……D
2. そうだ、見立ててやるよ。……U
3. 女らしいとこ、あるじゃん。

1. まぁな。基本だよ、基本。
2. したいけど金がない……D
3. 俺、貢ぐクンじゃないぞ。……U

※ゲームセンター前のみ、対戦するかしないかの選択があるが、好感度には影響しない。

●発生条件：なし
●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン
●時間帯：PM12:00～PM6:00
●消費時間：30分

環と街で会う２

1. 付き合ってくれないか？……U
2. 暇ならエッチしようぜ！
3. 女の子がいそうな場所、知らない？……D

1. ウソつけ。暇人のくせに……D
2. あ、俺も。じゃあな！
3. どこ行くんだ？　案内するよ。……U

●発生条件：なし　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン
●時間帯：PM12:00～PM7:00　●消費時間：30分

買い物へ誘われる１

※７日目まで発生

1. 胸がデカすぎなんだよ。……D
2. すっごく個性的だからだよ。……U
3. 予算が少なすぎるんだよ。……D

◆バイト有りの場合

1. 仕事、休むわけにはいかないな。
2. 電話して休ませてもらおう。……U ※デートへ
3. 少しくらいなら、大丈夫かな。　※デートへ

◆バイト無しの場合

1. ＯＫ、付き合おう……U ※デートへ
2. 今日はちょっと忙しくて
3. 冗談じゃない、誰が！……D

※買い物の誘いは最大2回おきるが、2度目で断ってしまうと環はクリア不能になる。

ブティックで買い物

デートの約束

◆今日バイトの日

1. 気のせいだよ、気のせい
   1. お前に付き合うほど暇じゃないぞ……D　※環のイベント終了（クリア不能）
   2. そうだな。お前といると楽しいし。
      1. ホテルっきゃないだろ！
      2. プールだよな、やっぱ。
      3. お前が決めろよ。

      ※どれを選んでも好感度はかわらず。
   3. 悪いけど、当分忙しいんだ……※環のイベント終了
2. さすが環！　鋭い！
   1. そういうこと！……D ※環のイベント終了
   2. いや、まだ……。……D ※環のイベント終了
   3. お前に関係ないだろ、そんなこと。……D

※この選択肢は好感度２０以上で表示、２０未満の場合は環のイベントは終了。

●発生条件："環と街で会う"の翌日以降　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン　●時間帯：PM3:00～PM7:00　●消費時間：30分～60分（買い物に行った場合）

待ち合わせ

※待ち合わせの時間より１時間以上過ぎた場合は、環のイベントはここで終了となり、以後、環は登場しなくなるためクリアはできません。

プールにて

1. 身体を焼く場所なんだ。
2. 目の保養をする場所なんだ。……D
3. 肉体美を見せびらかす場所なんだ。……D

1. そりゃもう、チョベリグ！……U
2. ブスは何着てもダメだ。……D
3. ちょっと布地が多すぎだな。

1. 俺、カナヅチでさ
2. お前とは泳ぎたくないんだ！
3. 塩素臭い水は嫌いなんだよ。

※どれを選んでも好感度はかわらず。

1. ジッとしてよっと！
2. バカ！　早く振りほどかなきゃ！

※どれを選んでも好感度はかわらず。

部屋に環が来る

1. それなら、また知ればいいじゃん。……U
2. 俺は全然寂しくないぞ。……D
3. 大丈夫、何も変わってないから。

台所で料理をする環

1. そんな！　冗談だってば。
2. おお、そりゃ助かる！
3. じゃあ帰れ。

※どれを選んでも好感度はかわらず。

1. ホントに喰っても大丈夫か？
2. おお！　待ってました！……U
3. 早いな。さすが手抜き！……D

食事中

1. 好きな男ができたんだ？
2. 食い物屋で働いてるんだろ？
3. 早くも売れ残り対策か……D

※シーン終了時の好感度により、３５以上→Hシーンへ・３５未満→朝食へ

●発生条件：デートの約束をしていること　●発生場所：公園
●時間帯：PM1:00　●消費時間：その日１日

主人公の部屋・台所

（環クリア条件）

主人公の部屋・朝食

※このシーン好感度により

◆30以上
キスシーンアニメへ（環クリア条件）

◆30以上
このシーン終了（環クリア不能）

Windows版のみ

2度目のデート

※８日目まで発生

1. やだ！　別な子ナンパする……D
   1. お前どうせ時間ないんだろ？　※環はこれ以降出現しない
   2. 冗談だ……バカ
2. お前をナンパする？

1. 何か買い物でもしようか？
2. どっかに遊びに行く？
   1. ゲーセンなんてどうだ？
   2. よし、環が決めていいぜ？
   3. 何か食いに行こうか？

※どれを選んでも好感度はかわらず。

●発生条件：キスorHの翌日以降
●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン
●時間帯：AM11:30～PM1:30
●消費時間：180分

プールでのイベント～Hシーン

※以前のイベントで、環とHしているか、していないかでイベントの内容が変化する。

1. 俺も、そろそろ将来考えようかな？　※環との再会2の発生条件
2. 俺も応援してるぞ。　※環のイベント終了

夜の約束

※８日目まで発生

※ここでは約束するだけ。その日の全行動終了時にイベント発生。

1. バーロー誰が喰うか　ギャハハハハ　※環はこれ以降出現しない
2. ふふん、オレは味にうるさいぞ？　※夜の約束
3. うーん、久々に手料理もいいかも　※夜の約束

●発生条件：町中での再会1の翌日以降　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン　●時間帯：PM11:00～PM2:30　●消費時間：30分

少々世間からズレた天然お嬢様。彼女の心の奥にしまい込まれた寂しさを癒すのは……

お嬢様育ちのためか、世間ずれしていない純粋さが魅力の日奈緒ちゃん。身体が弱いため、外に出ることはあまりできませんが、彼女はそれでも明るさを失いません。しかし、時折見せる悲しげな表情に、彼女の心の底に隠された寂しさが感じられます。
主人公と知り合うことで芽生えた、生まれて初めての感情にとまどう彼女を幸せにしてあげるためにはどうしたらいいのでしょう……？

東山日奈緒

ひがしやまひなお

ひなおの攻略

有名な画家の娘である日奈緒は、身体が弱いため外出がほとんどできず、海外生活が長かったこともあって、身近に親しい友人がひとりもいません。そして、表面には出しませんが、そのことが彼女の心に暗い影を落としています。

日奈緒を幸せにするためには、毎日でも彼女と会って、寂しさを感じないようにしてあげなければならないでしょう。

●攻略の手順

日奈緒の攻略は、かなり特殊なものとなっていて、選択肢による好感度の上下がほとんどありません。日奈緒の好感度を上げるために必要なのは、ひたすら彼女に会いにいくことだけです。日奈緒は出会いのイベント以外は外出することがないので、攻略のためにはひんぱんに“日奈緒の家”に通うことが必要となります。

攻略の手順は、

1：日奈緒との出会い
2：ベランダで談笑
3：絵のモデルになる
4：日奈緒の様子がおかしい～サワディが倒れる
5：最終イベント～Hシーン
6：キスシーン

となっていますが、日奈緒との出会いは2日目以降にしか起きないので注意が必要です。また、キスシーンは3人以上をクリアした時に現れる後日談の中でしかみることができません。

●攻略のポイント

最初の出会いが終わると、翌日から日奈緒の家を訪問することができるようになります。訪問の時間は、約束では昼頃となっていますが、実際には11:00～5:00とかなり幅が広くなっています。

また、11:30～1:59までの間に日奈緒の家に行くと、日奈緒と公園で食事をするイベントが最大2回発生しますが、このイベントは攻略に必要なものではないので、なるべくこの時間を避けて訪問した方がいいでしょう。

日奈緒の攻略では、出会いの日以降に6日間（サターン版では5日間）彼女の家を訪ねることで、最終イベントへの導入となります。つまり、最短攻略する場合でも、出会いのイベントと最終イベントを含めて8回（サターン版は7回）日奈緒と会わなければ、クリアはできないということです。最終日に日奈緒の家を訪ねた時、アトリエではなくテラスに通されてしまった場合、この条件を満たしていないということで、日奈緒の攻略は失敗です。

この回数の条件にさえ引っ掛からなければ、約束どおりに家を訪ねていくだけで、日奈緒を攻略することができます。

Hシーンの後は、スワティや七福神たちまでが絡んだ、最大のイベントが待っています。

●キスシーンを見るためには

日奈緒は会うだけで好感度が上昇していくため、最終イベントにたどり着くことは比較的容易です。これをこなすことで日奈緒のクリア条件は成立しますが、彼女のキスシーンは、3人以上同時にクリアしたときのエンディングで初めてみることができるようになっているます。そのため、日奈緒のグラフィック、アニメシーンをすべて見るためには複数の女の子との同時攻略が前提になります。ところが、日奈緒の家を訪ねると、毎回必ず120分の時間が消費され、バイトがある日は11:00～4:00までしか行動できないというのに、その半分近くをとられてしまいます。このことは、スケジュールの組み立ての障害となりやすいので注意が必要です。

特に、行動している時間帯が広い女の子ならともかく、昼間は2時間程度しか会える時間がない友恵との同時攻略は、12:00前後の時間帯を分単位で行動することを強いられます。キスシーンを確実に見るためには、友恵との同時攻略は避けた方が無難です。

●おまけ

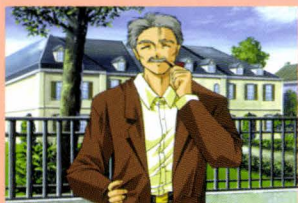
日奈緒は霊感が強いため、主人公と同様にサワディの姿を見ることができ、日奈緒の周囲には常にサワディの姿があります。ゲームの本筋からは外れてしまいますが、どうしてもサワディを見たい場合には、日奈緒の攻略を優先的に進めるといいでしょう。

友恵の攻略をする場合、ある場所で日奈緒の父である東山氏に出会うことができますが、このとき友恵の好感度が一定以下だと、友恵を東山氏にとられてしまいます。そうなると友恵の攻略は失敗ですが、これを防ぐ手段としては、日奈緒と知り合わないという方法があります。こうしておけば、主人公と東山氏には面識がないことになり、出会うこともなくなるというわけです。

● HINAO SCHEDULE ●

時間＼場所	マンション	公園	アーケード	ゲーセン	ブティック	バーガー店	友恵の事務所	日奈緒の家
11		↑ 出会いのイベントのみ						↑
12		↓						│
1								│
2								│
3								│
4								│
5								│
6								│
7								│
8								↓

日奈緒との出会い

選択肢なし
※これ以降、日奈緒の家をたずねることが可能になる（毎日11:00～5:00)。

●発生条件：2日目以降　●発生場所：公園
●時間帯：AM11:00～PM12:00　●消費時間：180分

公園で食事

※このイベントは最大2回発生する
1回目 ……………………………サンドイッチ
2回目 ………………………………おにぎり

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:30～PM1:00
●消費時間：120分

テラスで談笑

選択肢なし

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

海外生活・年齢の話

1. 実はまだ15歳くらいだったりして。
2. う～ん、20歳くらいかな～??
3. まさか、30歳を越えてるとか……。

1. うん、絶対に会いに来るよ。
2. 明日はちょっと……。

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

絵の話

選択肢なし

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

アトリエで

1. ゴメン、明日はちょっと。……………… D
2. もちろん来るに決まってんじゃん!!
※謎の絵を見つける

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

思い出の話

1. ゴメン、明日はちょっと。
2. もちろん来るに決まってんじゃん!!

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

日奈緒の様子がおかしい

選択肢なし
※翌日絶対来るように念を押されます
※サワディが倒れる

●発生条件：なし
●発生場所：日奈緒の家
●時 間 帯：AM11:00～PM5:00
●消費時間：120分

はじめての恋

1. 俺も同じ気持ちだよ。
2. たしかにそうかもね。

★Hシーン
1. 優しく髪を……。
2. 優しくムネを……。
3. 優しく口付けを……。

1. うん、もちろん。
2. そうでもないかも。

日奈緒の危機

1. 友だちとしてお付き合いしたい。
2. いずれ結婚したいと考えている。
3. そこまでは考えていない。

1. とにかくトイレを探す。
2. あきらめて部屋に戻る。
3. 外に出て済ませてしまう。

1. さわらぬ神に祟りなしだ。
2. 気合を入れて調べに行く。

●発生条件：なし　●発生場所：日奈緒の家
●時間帯：AM11:00～当日終了まで　●消費時間：その日1日

エンディング

コーヒーを買いに来る年上のお姉さま。近頃少～し疲れぎみ……

時折ハンバーガーショップに現れる、プロポーション抜群のお姉さま。会社の経営者として普段はパワフルに仕事をこなす彼女ですが、2人だけの時はどこか疲れた様子を見せる瞬間も……。彼女にしてみれば、自分はデキの悪い弟みたいなものかもしれないけれど、コーヒーを飲みながら、グチやワガママを聞いてあげることぐらいはできるはず。そこから恋が始まることも……。

篠原友恵

しのはらともえ

TOMOE
初期値
好感度：0
幸福度：0

ともえの攻略

元プロのモデルだけあって、抜群のプロポーションを持つ友恵ですが、現在は、お店の内装やマーケティングまで含めた総合的な演出など、空間のデザインをする事務所の経営者として活躍しています。仕事に関しては充実している彼女ですが、私生活では彼女を支えてくれる存在がいないのが不満な様子。

ただし、ダンディなおじさま好みの彼女に接近するには、年下の下手な甘えは禁物です。一人前の男性として、彼女のワガママを理解してあげられる包容力を見せることが大切です。

●攻略の手順

友恵は本格的に攻略ができるようになるまでに時間がかかるため、10日間という時間制限の中では、もっとも手強い女の子と言えるかもしれません。さらに、好感度を上げるだけでなく、周辺から情報を得る必要もあります。

出会いからクリアまでの大まかな流れとしては、

1：友恵がハンバーガーショップに現れる
2：男に絡まれている友恵を助ける
3：友恵の事務所に配達
4：町中で会う
5：事務所の人から話を聞く
6：パーティに誘われる
7：パーティ
8：再び配達を頼まれる

となります。

また、上記のように、友恵の攻略時にはバイトが大きく関ってきます。当然バイトにいかなければ友恵の攻略はできません。店長の有紀の機嫌を損ねないよう、真面目に働くことが重要です。

●攻略のポイント

友恵はもっとも早い場合でもゲーム開始から2日目にならなければ登場しません。最初は主人公のバイト先であるハンバーガーショップの客として現れ、その時は名前は分かりませんが、その翌日以降に本格的なイベントが発生し、お互いに名前を知ることができるようになります。

そこから友恵を攻略することが可能になるわけですが、この時ネックになるのは、彼女の行動している時間帯にあります。

友恵が主人公の前に現れる時間帯は、最初のイベントなどを除くと、昼間は12:00～2:00までの間になっています。この間に彼女を捕まえることができないと、食事に誘って話を聞くことができないため、攻略に必要な話を聞くことができません。

ただし、友恵の事務所に行けるようになれば、夕方はそこで会えるようになります。しかし、事務所で食事に誘うためには、好感度が一定値以上必要です。知り合ったばかりの序盤ではほぼ不可能と言えます。そのため、序盤の攻略では、短い昼の時間の有効利用がキーポイントとなるでしょう。しかし、序盤は他の女の子のイベントも多く発生するため、大切なイベントが重なってしまわないように、綿密なスケジュールを練ることが重要になってきます。

●パーティに誘われるために

友恵の攻略でもっとも重要なイベントは、中盤以降に起こるパーティです。これに誘われない限り、友恵をクリアすることは不可能となります。

パーティに誘われるために必要なものは、まずバイト中に彼女の事務所に配達をするというイベントです。これを通過すると友恵の事務所を訪れることが可能になるので、他のバイト仲間に任せないで積極的に配達に行きましょう。

事務所では、友恵がいない時間帯に留守番の女の子から、いくつかの情報を入手しなければなりません。また、夕方の時間帯には友恵も事務所に帰ってきますので、好感度が十分に上がっていれば、食事に誘うことも可能です。

パーティに誘われるまでに聞いておかなければならない話は、

友恵から
1：仕事の話
2：好みの話
3：お酒の話
事務所の女の子から
4：友恵が社長である

の以上4つです。

すべての情報が集まると、事務所の女の子からパーティが開かれることを教えてもらえるようになります。

パーティの話を聞き、その日のうちに友恵と会って食事に行けば、そこでパーティに誘ってもらえ、パーティを無事切り抜け、好感度が一定以上なら、翌日以降に友恵からコーヒーの配達を頼まれます。これを断らなければ、友恵の事務所でのHシーンに突入します。

● TOMOE SCHEDULE ●

時間＼場所	マンション	公園	アーケード	ゲーセン	ブティック	バーガー店	友恵の事務所	日奈緒の家
11								
12			↕	↕	↕			
1			↕	↕	↕			
2								
3								
4							↕	
5							↕	
6								
7								
8								

友恵との出会い

※選択肢なし
友恵はお客さんとして来店

●発生条件：２日目以降で最初のバイトの日
●発生場所：ハンバーガーショップ
●時 間 帯：バイト中
●消費時間：なし

男に絡まれている友恵に会う

1. ここはガツンと言ってやる！……………U
2. まあ美人のすることだし

1. さっき俺を利用したクセにぃ～
2. まぁ、引き際も肝心かも……

※どれを選んでも好感度はかわらず。

●発生条件：友恵との出会いの翌日以降　●発生場所：アーケード街・ゲーセン・ブティック　●時間帯：AM11:00～PM5:00（ブティックのみPM12：00～PM3：00）　●消費時間：60分

友恵の事務所での会話

1. ちょっと、専門外。
2. もちろん興味あります！……………U

1. イメージ通りかな？……………D
2. イメージと違うなぁ……。

★配達の電話を断ってしまうと、それ以降２回まで配達イベントが発生する。ここですべて断ってしまった場合は、以後、友恵と会えなくなり攻略は失敗。
※このイベント後、移動先に"友恵の事務所"が加わる。

●発生条件：男に絡まれている友恵に会っている
●発生場所：ハンバーガーショップ　●時間帯：バイト中　●消費時間：なし

配達後・喫茶店での会話１

1. 友恵さんの仕事って……。
喫茶店での会話・好みのことへ
……………最初に選んだ場合のみ U
2. 友恵さんの好みって……。
喫茶店での会話・好みのことへ
……１度選んで話を聞いた後、再び選ぶと D
3. 友恵さんの私生活って……。
喫茶店での会話・私生活についてへ
……………最初に選んだ場合のみ D
２回目以降
1. そりゃ、もちろん！……………U
2. そう言うわけでは。

仕事のこと

1. 値段が高いっス。
2. ウェートレスがもう少し可愛いと。……D
3. 料理はおいしいのでは？……………U

好みのこと

1. ずいぶんキツイ女……………U
2. 可愛いげない女……………D
3. 生意気な女……………D

1. 年上のお姉さま……………D
2. ズバリ、友恵さん！
3. 年下の女の子……………U

1. ずばり年下
2. ずばり年上……………U

※以下の三択は３番の正解が出るまでループです。
1. ハリ○ン・フォードとか？
2. フィリップ・ノ○レとか？
3. シ○ーン・コネリーとか？
……………一番最初に選んだ場合のみ U

喫茶店での会話私生活について

1. 毎日ジジィどものお世話……………U
2. 気ままにやってるだけ……………D
3. ご想像にお任せします……………D

●発生条件：配達イベントの翌日以降　●発生場所：アーケード街・ゲーセン
●時間帯：PM12:00～PM2:00　●消費時間：60分

お酒の話題

1. また、コーヒー飲みにこようよ！……U
2. 今度はお酒のみに行こうよ！……D
3. また、一緒に食事しよう！

●発生条件：なし　●発生場所：アーケード街
●時間帯：PM12:00～PM2:00　●消費時間：120分

事務所で聞ける情報

◇尾崎に会う　◇尾崎のことを聞く
◆友恵が社長と聞く　◇友恵が元モデルと聞く
◆パーティのこと（真希から"友恵が社長であること"友恵から"好みの男性のこと""お酒に弱いこと"を聞いている場合）

◆は攻略に必要

●発生条件：なし　●発生場所：友恵の事務所・
●時間帯：PM4:00～PM5:59以外の時間帯　●消費時間：30分

友恵にパーティーに誘われる

●発生条件：友恵と真希から必要な情報を聞いている
●発生場所：アーケード街・ゲーセン・ブティック・友恵の事務所
●時 間 帯：AM11:30～PM2:00（事務所のみ4:00～5:59）
●消費時間：120分

パーティ会場で友恵と

1. 可愛らしいですよ。……………U
2. 魅力的ですよ。
3. そそられますよ。

1. 後ろの人です！……………D
2. ドレスに決まってます！
3. 友恵さん以外にありません！……U

友恵に絡む尾崎を発見

1. 俺の友恵さんから手を離せ！！……U
2. いきなり蹴り飛ばす！
3. 友恵さんを信じよう……。

◆好感度３０以上
"友恵に絡まれる"へ
◆好感度３０未満（日奈緒を知らない）
"友恵に絡まれる"へ
◆好感度３０未満（日奈緒を知っている）
東山氏に友恵を取られます。
その場合、友恵のパラメータは好感度－20、幸福度＋20　友恵の攻略はここで失敗になります。

酔った友恵に絡まれる

1. やっちゃえ～我慢するなぁ……………U
2. ココはガマンするのだ……………D

夜の公園で

1. 酔って裸踊りをしてたよ
 1. 嘘です
 2. 本当だよ……………D
2. 尾崎にからんでたよ
3. 俺にキスしようとしたよ……………U

●発生条件：友恵に誘われた翌日　●発生場所：友恵の事務所
●時間帯：8:00　●消費時間：なし

友恵からの電話

●発生条件：パーティー後、十分な好感度がある場合
●発生場所：ハンバーガーショップ
●時 間 帯：バイト中
●消費時間：なし

1. 友恵さんの為ならいくらでも。
※好感度３５以上でのこの選択肢を選んでいれば、下の選択の後、Hシーンへ。
2. 有紀ちゃんまってるしな……。
※下の選択の後、バイトへ（友恵の攻略は失敗）

1. でも、友恵さんがいるでしょ？……U
2. 他の仕事も同じだよ。……………D
※パーティ後の配達の電話は一度でも断ると友恵を攻略できません。

Hシーンへ

幼い時からの親友同士。お互いを思うゆえにすれ違う 2人の心を再び結ぶには……

受験一直線のひかると遊び人の亜矢子。一見共通点のなさそうな2人ですが、意外にも幼稚園のころからの親友同士。彼女たちはそれぞれ別に攻略することもできますが、クリアに必要なイベントに共通のものが多く含まれているため、片方のイベントでの選択によっては、もう一方が攻略できなくなってしまうことがあります。そのため、確実にクリアするには、2人を同時に攻略していった方がいいでしょう。

府川亜矢子
ふかわあやこ

桜庭ひかる
さくらばひかる

HIKARU
初期値
好感度：−5
幸福度：−10

AYAKO
初期値
好感度：0
幸福度：0

ひかるの攻略

来春の大学合格を目指して予備校に通う熱血受験少女ひかる。基本的な性格としては一途でかわいい女の子なのですが、半面思い込みが激しく頑固なところがあります。そのせいか、ゲーム開始当初彼女は主人公に良い印象を持っていません。また、彼女の態度を見ていると、母親や親友の亜矢子とも何か確執があるようです。

それらを少しずつ解きほぐしてあげるのがひかるのクリアにつながります。

●攻略の流れ

ひかるとの出会いのイベントはオープニングの一部として必ず発生します。ひかるの攻略は、クリアに必要なイベントの数も多く、分岐も複雑になっていますが、基本的な攻略の流れとしては、

1：出会いのイベント
2：グループA
3：グループB
4：勉強会イベント
5：ひかるを心配する亜矢子〜ひかるの手当て
6：告白〜Hシーン

ということになります。

●攻略のポイント

ひかるの攻略で特に重要なイベントは、中盤で起こる勉強会です。これは亜矢子と共通のもので、成功すればひかるの好感度が大幅に上昇するだけでなく、勉強会に亜矢子を参加させることで、ひかるの最終イベント発生に必要な情報を、比較的容易に入手することができます。

亜矢子を勉強会に参加させなくてもクリアは不可能ではありませんが、その後必要な情報を入手するイベントが発生するためには、亜矢子の好感度が十分に高くなっていなければなりません。つまり、亜矢子を含めた3人での勉強会を行なった方がクリアへの近道だといえるわけです。特に、複数の女の子を掛け持ちで攻略している場合は、無駄な手間を省くためにも3人で勉強会をしておいた方がいいでしょう。

勉強会が終わり、ひかる・亜矢子の最終イベントへの導入となるマンション前でのイベントを通過すると、もうクリアは目前です。これらのイベントは、発生する時間帯が他のイベントとは違っているので、スケジューリングには注意が必要です。

亜矢子の攻略

見た目は今時のコギャルっぽい亜矢子ですが、考え方や男性の好みに関しては意外と堅実なところがあります。そのため、軽いノリだけで受け答えをしていては、彼女の好感度は上がってくれません。年上のお兄さんの余裕で接してあげるといいでしょう。

また、中盤の勉強会で亜矢子とひかるが親友だったことがわかります。何かの理由でケンカ中の2人の仲を元に戻すことが、クリアへのキーポイントになってきます。

●攻略の流れ

亜矢子との出会いは、強制ではありませんが、優先率がもっとも高めに設定されています。出会いのイベント以外は勉強会の後にも発生しますが、勉強会の最中にも亜矢子の好感度は変化するので、序盤のうちに好感度をあげておいた方が有利に展開できます。

クリアまでのルートとしては、

1：出会いのイベント
2：亜矢子と町中で会う
3：勉強会
4：ひかるを心配する亜矢子〜ひかるの手当て
5：亜矢子の家出

となります。

●攻略のポイント

亜矢子の場合も勉強会が重要な位置を占めます。それまでに亜矢子の好感度を十分に高くすることができれば、無理に彼女を勉強会に参加させる必要はありませんが、攻略には障害が出やすくなります。

勉強会が終わり、ひかるのマンション前でのイベントを通過すると、亜矢子が家出をしてしまいます。行方不明の彼女を見つけるためには、ゲームセンター前でバイト仲間から情報を得なければなりません。後は情報の場所に移動すれば亜矢子と会うことができます。

亜矢子の家出は、バイトを含むその日1日の全行動が終了してから発生します。ただし、その日に他の女の子とのデートなど、1日のすべてを使ってしまうイベントがあると翌日に持ち越されてしまいます。ところがこれは、持ち越される日が最終日（10日目）になってしまった場合はキャンセルされてしまい、亜矢子の攻略はその時点で失敗となってしまいます。終盤はこれに気をつけておけば、亜矢子のクリアはほぼ確実です。

ひかるの攻略

ひかるとぶつかる

1. コンチこれまた朝からラッキー。・・・・・・・・・・D
2. み、見ちゃいけない。
   1. はい！見ません。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・D
   2. 見ないと俺の荷物が。
   3. それより、怪我してない？

★ひかるが去った後、ひかるの母登場

1. 俺のこと警戒してるのか!?・・・・・・・・・・・・・・・D
2. 娘とうまくいってないのか!?
3. 何かうしろめたいのか!?

★この後アパートに戻ると、向かいの部屋にひかるが。

●発生条件：オープニングの一部として　●発生場所：オープニング
●時間帯：オープニング　●消費時間：イベント終了後、PM12：00

おたがいに自己紹介する

1. 似合ってるのに、もったいないよ。・・・・・・・・U
2. いっそのこと、坊主頭にするとか？・・・・・・・D

●発生条件：ほぼ最優先で発生　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン・マンション前　●時間帯：PM12：00～初日終了まで　●消費時間：30分

◆ひかる・グループA

迷子のひかる

◆好感度0以上
1. いい年こいて迷子かよ、情けない。・・・・・・・・D
2. あそこ迷路だもん、無理ないよ。
   1. ＯＫ。俺も丁度帰るところだから。・・・・・U
   2. 仕方が無い。送ってあげるよ。・・・・・・・・・D
   3. 地図を書いてあげるよ。
3. 散歩ができてちょうど良かったね。

◆好感度0未満
1. 何だよ、はっきり言えよ。・・・・・・・・・・・・・・・・D
2. じゃ、俺、急いでるから。
   1. お巡りさんに聞いてくれ。・・・・・・・・・・・・・D
   2. 何か書くもの、ある？・・・・・・・・・・・・・・・・U
   3. 不安だから送ってくよ。・・・・・・・・・・・・・・・D
3. ひかるちゃん、好きだ！・・・・・・・・・・・・・・・・・D

●発生条件：好感度による
●発生場所：公園
●時間帯：PM12:00～PM6:00
●消費時間：30分

寝坊したひかる

◆好感度0以上
1. いってらっしゃい！
2. 走ってコケるなよ～！・・・・・・・・・・・・・・・・・・・D
3. あ！　忘れ物はない！？・・・・・・・・・・・・・・・・・U

◆好感度0未満
1. さては、寝坊したな？
2. 教えてくれたっていいじゃん。・・・・・・・・・・・D
3. 困ったことがあったら言ってね。・・・・・・・・・・U

●発生条件：固定イベント、好感度による　●発生場所：マンション前
●時間帯：３日目の朝　●消費時間：15分

予備校の帰り道１

◆好感度0以上
1. 確かに鈍そうだもんな。・・・・・・・・・・・・・・・・・D
2. 俺がコーチしてあげよう！・・・・・・・・・・・・・・・U
3. あれはパターンを覚えるんだよ。

◆好感度0未満
1. あ、そ。じゃあね。
2. ちょっとくらいいいじゃん。・・・・・・・・・・・・・・D
3. 少しはやった方がいいよ。・・・・・・・・・・・・・・・・U

●発生条件：好感度による　●発生場所：ゲームセンター前
●時間帯：PM2:00～PM6:00　●消費時間：30分

あやこの攻略

亜矢子との出会い

1. えー　俺、そんな時間ないよ。
2. ＯＫ！　そうしよう！　※喫茶店へ続く
3. たかる気か……意地汚い奴。・・・・・・・・・・・・・・D

●発生条件：なし　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン・マンション前　●時間帯：AM11:00～PM6:00　●消費時間：30分

亜矢子に誘われる

◆バイト有り
1. ＯＫ。行こう！・・・・・・・・・・・U　※喫茶店へ続く
2. メッシー君なんて冗談じゃない！・・・・・・・・・D

◆バイト無し
1. へん！　冗談じゃない！・・・・・・・・・・・・・・・・・D
2. ＯＫ。そうしよう。・・・・・・・・U　※喫茶店へ続く

◆以前に亜矢子の誘いを断っている
1. 忙しいからダメ。
2. ＯＫ。お茶しよう。・・・・・・・・U　※喫茶店へ続く

※ここで断ると、次に誘われるまでに１時間必要

●発生条件：以前に亜矢子の誘いを断っている　●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン・マンション前　●時間帯：AM11:00～PM6:00　●消費時間：30分

喫茶店で

1. 家事手伝いってヤツ？
2. まさか、中学生！？
3. ズバリ！　ブー太郎！・・・・・・・・・・・・・・・・・・・D

1. いつならゆっくりできる？・・・・・・・・・・・・・・・U
2. またお店に来てよ。
3. お礼のキスがまだだよ。・・・・・・・・・・・・・・・・・U

●発生条件：亜矢子に誘われてＯＫした　●発生場所：なし
●時間帯：なし　●消費時間：60分

◆※以下、喫茶店での会話の後に発生

バイト先に会いに来た

1. ２、３万かな。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・U
2. 最低１０万は堅いな。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・D
3. 計算してないから、よく分からん。

●発生条件：なし　●発生場所：アーケード街
●時間帯：AM11:00～PM4:00　●消費時間：30分

ナンパ中の亜矢子

1. カッコイイ男なら俺がいるじゃん！・・・・・・・U
2. それくらいで怒るなって。・・・・・・・・・・・・・・・D
2. それより、早く帰って勉強しなよ。・・・・・・・・D

●発生条件：なし　●発生場所：アーケード街
●時間帯：PM1:00～PM7:00　●消費時間：30分

※同じ場所でのイベントは１時間以上経過しないと発生しない。

アーケード街でブラブラ

◆好感度10以上
1. よくそんなお金あるね
2. 読む時間なんてあるのか？・・・・・・・・・・・・・・D
3. 何冊も買うようなモノかぁ？・・・・・・・・・・・・・U

◆好感度-10未満
1. 暇ならちょっと付き合わない？・・・・・・・・・・・U
2. そ、そう……じゃあね
3. もしかして散歩？

※同じ場所でのイベントは１時間以上経過しないと発生しない。

●発生条件：好感度による　●発生場所：アーケード街
●時間帯：PM1:00～PM7:00　●消費時間：30分

予備校の帰り道2

●発生条件：好感度による
●発生場所：アーケード街
●時 間 帯：PM3:00～PM7:00
●消費時間：30分

◆好感度0以上
1. 参考書を買ったの？
　1. 俺にはよく分かんないよ ……………… D
　2. とにかく安いのがベスト！ …………… D
　3. 一番売れてるのがいいね。……………… U
2. マンガを立ち読みしてたな？ …………… D
3. エッチ本なんか買っちゃダメだよ。……… D

◆好感度0未満
1. さては寄り道して遊んでたな？ ………… D
2. ま、俺には関係ないけどね。……………… D
3. 近道、教えてあげるよ。………………… U

◆ひかる・グループB　※グループA終了後発生

お昼の公園で

●発生条件：好感度による
●発生場所：公園
●時 間 帯：PM12:00～PM2:00
●消費時間：30分

◆好感度0以上
1. 毎日、お弁当作ってくれば？
2. 授業サボっちゃえばいいじゃん。………… D
3. 昼なんか抜いてダイエットしなよ。……… U

◆好感度0未満
1. そこのパン、すごく美味しいよね。……… U
2. 外で食べると美味しいよね。
3. 食べ過ぎると太るよ？ …………………… D

洋服を見に

●発生条件：好感度による
●発生場所：ブティック前
●時 間 帯：PM1:00～PM5:00
●消費時間：30分

◆好感度0以上
1. その格好の方が似合ってるよ。…………… D
2. その方が活動的でいいじゃない。
　1. 何てったってセーラー服！
　2. 透け透けシースルー！ ………………… D
　3. ピチピチのボディコン！
　　1. ホントに合格したら考えるよ ……… D
　　2. もちっと安いのにして ……………… U
　　3. と、図書券とか文房具にしようよ！ · D
3. とってもオシャレだと思う ……………… D

◆好感度0未満
1. うるさい、ほっといてくれ！ …………… D
2. ご、ゴメン。
3. そんな言い方はないだろ。……………… U

ひかると散歩

●発生条件：好感度による
●発生場所：アーケード街・ブティック・ゲーセン・マンション前
●時 間 帯：PM1:00～PM5:00
●消費時間：30分

◆好感度0以上
1. いや、今、急いでるから。
2. 行く行く！　ご一緒しちゃう！
　1. 肝試しにちょうどいいんだ。…………… U
　2. 絶好の覗きポイントになるんだ。……… D
　3. すごくロマンチックな感じなんだ。

◆好感度0未満
1. 君のこと、大好きだから。
2. 勉強で疲れてそうだから。
3. いろいろ案内してあげたいから。………… U

ぬいぐるみを取ろう

●発生条件：好感度による
●発生場所：ゲームセンター前
●時 間 帯：PM1:00～PM6:00
●消費時間：30分

◆好感度0以上
1. もう一回！　今度は必ず取るから！ …… U
2. あれ、難しいから他のでいい？ ………… D
3. じゃあ、今度は君の番ね。

◆好感度0未満
1. 息抜きにいいと思ってさ。
2. マスコットとか好きだと思って。………… U
3. 今、やりたそうな顔してたもん。

マンションの前で

●発生条件：好感度による
●発生場所：マンション前
●時 間 帯：PM12:00～PM4:00
●消費時間：30分

◆好感度20以上
1. 重いからギックリ腰に注意してね。……… D
2. 身分証、持った？ ………………………… U
3. 明日、予備校の帰りでいいじゃん。

◆好感度-15以下
1. やかましい！　俺の勝手だろ！ ………… D
2. は、はい！　すんません
3. ゴメン。ちょっと事情があって。………… U

公園でブラブラ

●発生条件：好感度による
●発生場所：公園
●時 間 帯：PM1:00～PM7:00
●消費時間：30分

◆好感度10以上
1. ば、バカ言うな！　いるよ！ …………… D
2. そういうこと ……………………………… U
3. どうだっていいだろ、そんなの ………… U

◆好感度10未満
1. ねえ？　何やってたの？
2. 暇ならそこら辺でエッチしない？ ……… D
3. 嬉しくって、つい叫んじゃった ………… U

洋服を買った亜矢子

1. バカっぽくてイヤ。………………………… D
2. 別に好きでも嫌いでもないな。
3. 似合っていいと思うよ。…………………… U

●発生条件：なし　●発生場所：ブティック前　●時間帯：PM1:00～PM7:00
●消費時間：30分

洋服を見に

●発生条件：好感度による
●発生場所：ブティック前
●時 間 帯：PM1:00～PM7:00
●消費時間：30分

◆好感度10以上
1. ちっ、バレたか。…………………………… D
2. そんなバカな！
　1. そんなの夏になってから買えよ
　2. さすが、進んでるなぁ。……………… U
　3. 秋になって買えば安いのに …………… D
3. ううん、もっぱら買うだけ。……………… D

◆好感度10未満
1. んなわけないだろ！ ……………………… D
　1. 通りかかっただけ。
　2. かわいい娘、いるかなぁと思って。
　3. どんなのが流行なのか知りたくて。…… U
2. 悪いか？　俺の勝手じゃないか。………… D

禁ゲーム中の亜矢子

1. 対戦して行かない？ ……………………… U
2. 早く大学受からなきゃ。…………………… D
3. 我慢しないでやって行けば？

●発生条件：なし　●発生場所：ゲームセンター前
●時間帯：PM1:00～PM7:00　●消費時間：30分

HIKARU &AYAKO

またゲームやってるんですか？

※無条件で ……………………………… D
※このイベントのみ勉強会の約束前、後にも発生する。

●発生条件：好感度２０以上でひかるとゲーセンの前で２回話していること
●発生場所：ゲームセンター前　●時間帯：PM1:00〜PM6:00　●消費時間：30分

勉強会に誘われる

◆好感度25以上での場合
1. おっしゃ！　任せとき！… U そのまま勉強会へ
2. ダメ！　ぜ〜ったいダメ！
3. 今、ちょっと忙しいんだ……………… U
勉強会の約束（"明日or明後日"を指定）

勉強会に誘われる・2回目以降

◆最初に断っていて好感度20以上
1. だから、ダメだって言っただろ！……… D
2. い、今、忙しいから、またにして……… U
勉強会の約束（"明日or明後日"を指定）
3. しょうがないなぁ、どれ？… U そのまま勉強会へ

●発生条件：最初に断っていて好感度20以上　●発生場所：マンション前
●時間帯：PM2:00〜PM6:00　●消費時間：30分

勉強会の約束をした日

・12:29以前に来た場合 …………移動へ戻る
・12:30〜13:59に来た場合…………勉強会へ
・14:00以降に来た場合… D ひかるのイベント終了

●発生条件：勉強会の約束をしていること　●発生場所：マンション前
●時間帯：PM12:30〜PM13:59　●消費時間：なし

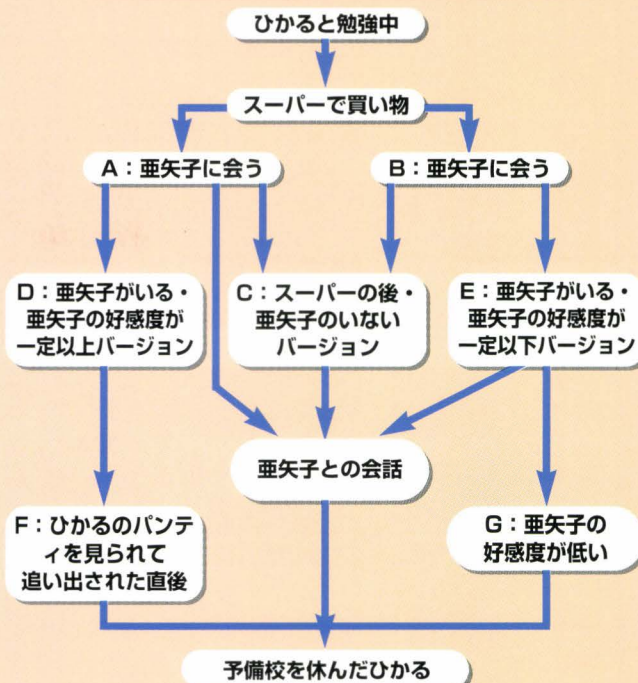
勉強会以降のイベントのながれ

ひかると勉強中
↓
スーパーで買い物
→ A：亜矢子に会う
→ B：亜矢子に会う

A：亜矢子に会う → D：亜矢子がいる・亜矢子の好感度が一定以上バージョン／C：スーパーの後・亜矢子のいないバージョン／亜矢子との会話
B：亜矢子に会う → C：スーパーの後・亜矢子のいないバージョン／E：亜矢子がいる・亜矢子の好感度が一定以下バージョン

D → F：ひかるのパンティを見られて追い出された直後
C → 亜矢子との会話
E → 亜矢子との会話／G：亜矢子の好感度が低い

F／亜矢子との会話／G → 予備校を休んだひかる

◆勉強会イベント　※ひかる・あやこ共通

ひかると勉強中

スーパーで買い物

・亜矢子の好感度２５以上…………………A へ
・亜矢子の好感度２５未満…………………B へ

A：亜矢子に会う

◆A：突然亜矢子が出現１
1. ３人で勉強しよう！……ひかるの好感度 D
…………………亜矢子の好感度 U D へ
2. 亜矢子ちゃん、ゴメン。…ひかるの好感度 U
…………………亜矢子の好感度 D C へ
3. しょうがないなぁ、どれ？… U そのまま勉強会へ

B：亜矢子に会う

◆B：突然亜矢子が出現２
1. わ、分かった。好きにしてくれ。…………
……………………ひかるの好感度 D E へ
2. え〜い！　とにかく絶対ダメだ！
……………………ひかるの好感度 U
…………………亜矢子の好感度 D C へ

C：スーパーの後・亜矢子いないバージョン

◆C：勉強会の続き１
1. いわゆる、恋人ってヤツなんだ。……… D
2. バイト先の常連さんなんだ。
3. いとこなんだ。……………………… D
どれを選んでも勉強会終了、亜矢子との会話へ

D：亜矢子がいる・亜矢子の好感度が一定以上バージョン

◆D：勉強会の続き２
1. 言葉通りの意味だよ。……ひかるの好感度 D
……………………亜矢子の好感度 U
2. 全然そんなんじゃないんだ！…ひかるの好感度 D
…………………亜矢子の好感度 D F へ

E：亜矢子がいる・亜矢子の好感度が一定以下バージョン

◆E：勉強会の続き２
1. そんな言い方はないだろ！…ひかるの好感度 D
…………………亜矢子の好感度 U G へ
2. そうだ！　帰れ、お邪魔虫！…ひかるの好感度 D
……………………亜矢子の好感度 D

F：ひかるのパンティを見られて追い出された直後・マンション前

◆F：マンションを追い出された
1. だってホントのことだろ。……………… D
2. あの場はしょうがないだろ。…………… U

G：亜矢子の好感度が低い

※選択肢なし

●発生条件：勉強会導入から続き　●発生場所：なし　●時間帯：なし　●消費時間：亜矢子がいない場合120分・亜矢子がいる場合180分

★勉強会解答集★

勉強会で出される問題は、正解することができればひかるの好感度を大きく上げることができます。

1：『パーフェクト英熟語』
1：haveだ！
2：putだ！
◎3：tryだ！

◎1：few
2：little
3：many

2：『勝つための日本史』
1：考証学派
◎2：古学派
3：中曽根派

1：金貨
◎2：銀貨
3：こんなの分かる貨！

3：『オタク養成講座』
1：十日町中学校
2：第十中学校
◎3：十番中学校

◎1：いかり
2：たかり
3：うっかり

◎1：カクテル・ソフトだ！
2：フェアリーテールじゃん！
3：カッコつけてるソフトだぜ！

STUDY!

亜矢子との会話・勉強会終了直後

※選択肢なし

亜矢子からひかるの母親の話を聞いていない場合

※亜矢子のいない状態で勉強会を終了した場合、ひかるを攻略するために、十分な情報を得ることができません。この場合、亜矢子から情報を得るためのイベントが発生しますが、亜矢子の好感度が十分でない場合は発生しないため、この時点で2人ともクリアできなくなってしまいます。つまり、3人で勉強会をした方が有利だということです。

●発生条件：上のイベントを通過して好感度25以上 ●発生場所：アーケード街・公園・ブティック・ゲーセン ●時間帯：PM1:00～PM7:00 ●消費時間：60分

予備校を休んだひかる

◆亜矢子との会話

1. マジでイヤなの！
   1. うん。そういうこと。・D ※亜矢子のイベント終了
   2. そ、そんな！ 誤解だよ！・U ※亜矢子の家出の条件
   3. どっちもヤダ ……D ※亜矢子のイベント終了
2. べ、別にそんなことはないけど
   1. うん。そういうこと。・D ※亜矢子のイベント終了
   2. そ、そんな！ 誤解だよ！・U ※亜矢子の家出の条件
   3. どっちもヤダ ……D ※亜矢子のイベント終了
3. 違う！ すっごく嬉しいよ！
   1. 心配しなくても大丈夫。・・U ※亜矢子の家出の条件
   2. そうは行くか！……※亜矢子のイベント終了

ひかるの自転車とぶつかる

◆亜矢子との会話

1. それじゃあ、お大事に。・D ※ひかるのイベント終了
2. ほら、俺に掴まって！ ……U ※次のシーンへ続く

ひかるの部屋で手当・Fを通過している場合

1. 俺、用事があるから。じゃあね。…………………………………※ひかるのイベント終了
2. この前のあれなんだけど……。…………U
   1. すっげー失礼な奴。…D ※ひかるのイベント終了
   2. いいんじゃない、無視してれば。……………………………※ひかるの家出の条件
   3. ダメだよ、ちゃんと話さなきゃ。………U …※シーン終了時に U ※ひかるの最終イベント条件

ひかるの部屋で手当・Fを通過していない場合

◆Dを通過した場合

1. 俺、用事があるから。じゃあ。…※ひかるのイベント終了
2. 亜矢子ちゃんのことなんだけど。………U

◆Eを通過した場合

1. 俺、用事があるから。じゃあ。 ※ひかるのイベント終了
2. この前はキツイこと言ってゴメン！………U
   1. すっげー失礼な奴。…D ※ひかるのイベント終了
   2. いいんじゃない、無視してれば。※ひかるの家出の条件
   3. ダメだよ、ちゃんと話さなきゃ。………U …※シーン終了時に U ※ひかるの最終イベント条件

●発生条件：亜矢子からひかるの母親の話を聞いてる。勉強会を終えている。 ●発生場所：マンション前 ●時間帯：PM4:00～PM6:00 ●消費時間：60分

ひかるとの別れ

※Hシーンへ進んだ場合はその日1日を消費する
- 好感度30以上 ………………Hシーンへ続く
- 好感度30未満 ………ひかるのイベント終了

以後は分岐、選択はありません。
※ひかるのクリア条件となります。

●発生条件：最終イベントの導入を通過した翌日以降 ●発生場所：マンション前 ●時間帯：PM4:00～PM7:00 ●消費時間：180分

家出イベント導入

1. 分かった、とにかく探そう！…※亜矢子の家出イベントへ
2. 考えすぎだって ………※亜矢子のイベント終了

亜矢子家出イベントの攻略

ゲームセンターで"中村（ハンバーガーショップのバイト仲間）"の話しを聞いた後、"マンション前"へ移動すればOK。

亜矢子の告白

1. もう遅いし、話はまた今度にしよ。…※A＋へ
2. 好きだ！ マジで大好きだよ！ ……※B＋へ
3. ごめん。俺……。
   1. ……うん。……………………※D＋へ続く
   2. いや、彼女じゃないんだ。……※E＋へ続く

◆A＋

1. ああ。マジで好きだ！ ………※D＋へ続く
2. 俺が好きなのは君だよ！ ……U ※C＋へ続く
3. いや、別に本気ってわけじゃ。…D ※E＋へ続く

◆B＋

1. 友達ってことになるかな。…好感度35以上：F＋へ ……………好感度35未満：U C＋へ続く
2. 恋人その2、かな。……好感度35以上：F＋へ ……………好感度35未満：U C＋へ続く
3. 彼女は最初からただのお隣さんさ。……D＋へ

●発生条件：ひかるの最終イベント導入時に"亜矢子の家出イベントの条件"を満たしている ●発生場所：主人公のアパート ●時間帯：その日の行動終了時（PM7:00以降、またはバイトの後）。ただし、他のキャラクターとのイベントで1日過ぎてしまう場合（環とのHシーンなど）は翌日以降に持ち越されるが、10日目の場合はキャンセルされてしまう。

亜矢子のエンディング

※上での選択により以下のコース有り。

◆C＋

キスシーン（アニメ）を通ってシーン終了。
※亜矢子のクリア条件

◆D＋

亜矢子から身をひくパターン。好感度、幸福度の増減無し。

◆E＋

ひかるの幸福度、好感度に大幅マイナス。ほぼ両方クリア不可能。

◆F＋

亜矢子のHシーンを通るパターン。…※亜矢子のクリア条件
※下記の選択で、Hシーンの内容が分岐（どちらでもOK）

1. ココは心を鬼にして……。
2. せっかく、その気だし……。

家出さわぎの後

1. ゴメン 彼女の方が好きなんだ。……………………………………ひかる・幸福度 D
   ※このパターンでもひかるをクリアすることは可能。
2. 成り行きってヤツで。
3. 彼女が勝手に言ってるだけだよ！

きゃんきゃんバニープルミエール2
サターン版だけの
6人同時攻略のルートを公開！

きゃんきゃんバニープルミエール2では、女の子たちの後日談を含めたエンディングは、1回のプレーで同時に3人以上の女の子をクリアしていなければ見られないようになっています。とはいっても、複数の女の子と出会い、少しずつ親密になりながら最終的に彼女たちを幸せにするということは、10日間という短い期間ではなかなか難しいものがあります。しかし、スケジュールの組み立て次第では、6人すべての女の子をクリアすることも不可能ではありません。Windows版とは女の子が現れる優先順位や、クリアに必要な最低条件に違いがあるため、サターン版限定になってしまいますが、以下の手順で攻略すれば、すべての女の子を幸せにすることが可能となります。

「きゃんきゃんバニープルミエール2」完全攻略の方法

会話などで選択肢が出てきた場合、◎のついたものを選んでください。

◆1日目

●ひかるとぶつかる。

1. コンチこれまた朝からラッキー
◎2. み、見ちゃいけない
　1. はい！見ません
　2. 見ないと俺の荷物が
　◎3. それより、怪我してない？

※ひかるの母との会話（どれを選んでもよい）
1. 俺のこと警戒してるのか!?
2. 娘とうまくいってないのか!?
3. 何かうしろめたいのか!?

▼

●12：00 公園 （環）

1. 何cmあるか、触って計ろう。
◎2. 今してるブラを貰おう。
3. 再会を祝して一発やろう！

●12：30 ゲームセンター （環）

1. 全然似合わないからやめろ
◎2. そうだ、見立ててやるよ
3. 女らしいとこ、あるじゃん

1. まぁな。基本だよ、基本
2. したいけど金がない
◎3. 俺、貢ぐクンじゃないぞ

1. 対戦する
◎2. いや、今日は日が悪い

●13：00 ブティック （環）

◎1. 付き合ってくれないか？
2. 暇ならエッチしようぜ！
3. 女の子がいそうな場所、知らない？

1. ウソつけ。暇人のくせに
2. あ、俺も。じゃあな！（好感度変わらず）
◎3. どこ行くんだ？　案内するよ。

▼

●13：30 マンション前（亜矢子）

◎1. えー　俺、そんな時間ないよ
2. OK！　そうしよう！
3. たかる気か……意地汚い奴

●13：40 マンション前 （ひかる）

◎1. 似合ってるのに、もったいないよ
2. いっそのこと、坊主頭にするとか？

●14：10 マンション前 （ひかる）

1. 君のこと、大好きだから。
2. 勉強で疲れてそうだから。
◎3. いろいろ案内してあげたいから。

●14：40 公園 （ひかる）

1. いい年こいて迷子かよ、情けない。
◎2. あそこ、迷路だもん、無理ないよ。
3. 散歩ができてちょうど良かったね。
　◎1. OK。俺も丁度帰るところだから。
　2. 仕方が無い。送ってあげるよ。
　3. 地図を書いてあげるよ。

●15:10 ブティック （ひかる）

1. その格好の方が似合ってるよ。
◎2. その方が活動的でいいじゃない。
3. とってもオシャレだと思うよ。
　1. 何てったってセーラー服！
　2. 透け透けシースルー！
　◎3. ピチピチのボディコン！
　　1. ホントに合格したら考えるよ。
　　◎2. もちっと安いのにして。
　　3. と、図書券とか文房具にしようよ！

▼

●15:40 アーケード街 （亜矢子）

◎1. OK。行こう！
2. メッシー君なんて冗談じゃない！

※どれを選んでもよい
1. 家事手伝いってヤツ？
2. まさか、中学生！？
3. ズバリ！　プー太郎！

1. いつならゆっくりできる？
2. またお店に来てよ。
◎3. お礼のキスがまだだよ

●18:40 バイト （有紀）

◎1. まずは仕事の説明だな。
2. 早速デートの申し込みだ！
3. 代わりも来たし、フケよ。

※どれを選んでもよい
1. ファーストフードヲタク？
2. マニュアルで勉強したの？
3. 虎の穴で特訓したとか？

◎1. 高校はどうしちゃったの？
2. 女の店長なんてヤだ。
3. 新参者のくせに生意気だ！
※この後バイトの予定は明日にしておく

●20:00 帰宅

◆2日目

●マンション前 （ひかる）

1. いってらっしゃい！
2. 走ってコケるなよ～！
◎3. あ！　忘れ物はない！？

▼

●11:10 ハンバーガーショップ （有紀）

▼

●11:40 公園 （日奈緒）

▼

●14:40 アーケード街 （亜矢子）

◎1. 2、3万かな。
2. 最低10万は堅いな。
3. 計算してないから、よく分からん。

●15:10 アーケード街 （亜矢子）

◎1. カッコイイ男なら俺がいるじゃん！
2. それくらいで怒るなって。
3. それより、早く帰って勉強しなよ。

▼

●15:40 ハンバーガーショップ（有紀）

1. もう入ろうかと思って。だめかな？
◎2. あっ、そうか。じゃまたあとで。

●15:50 ハンバーガーショップ（有紀）

ランダムイベント（有紀の攻略参照）友恵が登場
1. デートに誘うなら今だ！
◎2. 今日は疲れた。さっさと帰ろう。
※バイトの予定は明日にしておく

●20:00 帰宅

◆3日目

●11:10 アーケード街 公園（友恵）

◎1. ここはガツンと言ってやる！
2. まあ美人のすることだし。

1. さっき俺を利用したクセにぃ～。
◎2. まぁ、引き際も肝心かも……。

●11:40 ブティック（亜矢子）

1. バカっぽくてイヤ。
2. 別に好きでも嫌いでもないな。
◎3. 似合っていいと思うよ。

●12:10 ブティック（環）

1. 胸がデカすぎなんだよ。
◎2. すっごく個性的だからだよ。
3. 予算が少なすぎるんだよ。

1. 仕事、休むわけにはいかないな。
2. 電話して休ませてもらおう。
◎3. 少しくらいなら、大丈夫かな。

◎1. 気のせいだよ、気のせい。
2. さすが環！ 鋭い！
3. お前に関係ないだろ、そんなこと。
1. お前に付き合うほど暇じゃないぞ
◎2. そうだな。お前といると楽しいし。
3. 悪いけど、当分忙しいんだ。
1. ホテルっきゃないだろ！
◎2. プールだよな、やっぱ。
3. お前が決めろよ。
※デートの約束は明日にしておく

●15:20 ハンバーガーショップ（有紀）

1. もう入ろうかと思って。だめかな？
◎2. あっ、そうか。じゃまたあとで。

●15:30 同上

●15:40 同上

●15:50 ハンバーガーショップ（有紀）

1. なーんだ、そんなことかぁ
2. 大丈夫だよ、可愛いんだしさ
◎3. なんだか新学期の学生みたいだね
※ランダムイベント

1. 電話出たヤツが行けよな
◎2. しかたない。行ってくるか。

1. イメージ通りかな？
◎2. イメージと違うなぁ……（好感度変わらず）

1. ちょっと、専門外。
◎2. もちろん興味あります！

1. デートに誘う。
◎2. それじゃ、お先に。
※バイトの予定は明後日

●20:00 帰宅

◆4日目

●11:10 ハンバーガーショップ（有紀）×3回

●12:40 マンション前（ひかる）

1. 重いからギックリ腰に注意してね。
◎2. 身分証、持った？
3. 明日、予備校の帰りでいいじゃん。

●12:50 公園（環）

◎1. 身体を焼く場所なんだ。
2. 目の保養をする場所なんだ。
3. 肉体美を見せびらかす場所なんだ。

1. そりゃもう、チョベリグ！
2. ブスは何着てもダメだ。
◎3. ちょっと布地が多すぎだな。

◎1. 俺、カナヅチでさ。
2. お前とは泳ぎたくないんだ！
3. 塩素臭い水は嫌いなんだよ。

1. ジッとしてよっと！
◎2. バカ！ 早く振りほどかなきゃ！

1. それなら、また知ればいいじゃん。
2. 俺は全然寂しくないぞ。
◎3. 大丈夫、何も変わってないから。

◎1. そんな！ 冗談だってば。
2. おお、そりゃ助かる！
3. じゃあ帰れ。

1. ホントに喰っても大丈夫か？
◎2. おお！ 待ってました！（好感度＋）
3. 早いな。さすが手抜き！

◎1. 好きな男ができたんだ？
2. 食い物屋で働いてるんだろ？
3. 早くも売れ残り対策か
Hシーンへ

◆5日目

●11:10 事務所（友恵）

1. 全然変わってないな。
◎2. なんか少し綺麗になったかな？

1. 友恵さんに会いに。
◎2. お仕事の勉強に

1. 経営者に問題が……。
◎2. 社員に問題が……。

●11:40 ゲームセンター（ひかる）

1. 確かに鈍そうだもんな。
◎2. 俺がコーチしてあげよう！
3. あれはパターンを覚えるんだよ。

●12:10 ゲームセンター（ひかる）

◎1. もう一回！ 今度は必ず取るから！
2. あれ、難しいから他のでいい？
3. じゃあ、今度は君の番ね。

●12:40 日奈緒の家（日奈緒）

1. 実はまだ15歳くらいだったりして。
2. う～ん、20歳くらいかな～??
3. まさか、30歳を越えてるとか……
※どれを選んでもよい

◎1. うん、絶対に会いに来るよ。
2. 明日はちょっと……。

●14:40 アーケード街（亜矢子）

1. よくそんなお金あるね。
2. 読む時間なんてあるのか？
◎3. 何冊も買うようなモノかぁ？

●15:10 ハンバーガーショップ（有紀）×3

●15:40（有紀）

1. もう入ろうかと思って。だめかな？
◎2. あっ、そうか。じゃまたあとで。
※ランダムイベント（有紀の攻略参照）

●15:50 バイト中（有紀）

◎1. 高校の時の同級生なんだ
2. えっと、い、妹なんだ！
3. 何でそんなこと聞くの？
※バイトの予定は明後日
※有紀をデートに誘う

●20:00 帰宅

◆6日目

●朝に有紀から電話がくる

うん、いいよ。3時だね。

●11:10 事務所（友恵）×6

◎1. 姉妹みたいだね。
2. レズみたいだね

◎1. 遊びに来てるだけ
2. もちろん関係者。

●13:30 日奈緒の家

1. ゴメン、明日はちょっと。
2. もちろん来るに決まってんじゃん!!
※どれを選んでもよい

●15:30 ゲームセンター（ひかる）

●15:40 公園（有紀）

◎1. いかないよな、やっぱ。
2. いっちゃえいっちゃえ！！！

◎1. もう少し、一緒にいたいなぁ。
2. 仕事の邪魔になっちゃ悪いよな。
Hシーンへ

●帰宅

◆7日目

●11:10 事務所（友恵）

●11:40 事務所（友恵）

●12:10 公園（ひかる）

◎1. 毎日、お弁当作ってくれば？
2. 授業サボっちゃえばいいじゃん。
3. 昼なんか抜いてダイエットしなよ

●12:40 ブティック（友恵）

●12:50 ブティック（友恵）

◎1. 思わず壊したくなるとか？
2. 思わず見とれてしまうとか？

◎1. 食事に誘う
2. 誘わない

●14:50 ゲームセンター（亜矢子）

◎1. 対戦して行かない？
2. 早く大学受からなきゃ
3. 我慢しないでやって行けば？

●15:20 マンション前（ひかる）

◎1. おっしゃ！　任せとき！
2. ダメ！　ぜ〜ったいダメ！
3. 今、ちょっと忙しいんだ。

※勉強会
(パーフェクト英熟語)
(ｔｒｙだ)
(ｆｅｗ)
(カクテルソフトだ)

※商店街
◎1. ３人で勉強しよう！
2. 亜矢子ちゃん、ゴメン。

※マンション
1. 言葉通りの意味だよ
◎2. 全然そんなんじゃないんだ！

※外
1. だってホントのことだろ。
◎2. あの場はしょうがないだろ。

●18:50マップ上

マップ上で手帳を開き、アルバイトを選んで休むを選択　理由は、「人と会わなければならない」を選択する
※バイトの予定を明後日にしておく

●18:50 日奈緒の家（日奈緒）

1. ゴメン、明日はちょっと。
◎2. もちろん来るに決まってんじゃん!!

●20:50 帰宅

◆8日目

●マンション前（亜矢子）

1. マジでイヤなの！
◎2. べ、別にそんなことはないけど。
3. 違う！　すっごく嬉しいよ！
◎1. うん。そういうこと。
2. そ、そんな！　誤解だよ！
3. どっちもヤダ。

※ひかる自転車
1. それじゃあ、お大事に。
◎2. ほら、俺に掴まって！

1. 俺、用事があるから。じゃあね。
◎2. この前のあれなんだけど……。
1. すっげー失礼な奴。
2. いいんじゃない、無視してれば。
◎3. ダメだよ、ちゃんと話さなきゃ

●13:20 ブティック（友恵）

◎1. もぉ喜んで。
2. ちょっと約束が。

◎1. やっぱりファッションモデル。
2. 美しい裸身をいかして
3. 手タレとか脚タレとか？？

●15:10 日奈緒の家（日奈緒）

1. ゴメン、明日はちょっと。
◎2. もちろん来るに決まってんじゃん!!

●17:10 玉蘭×3

●19:10 友恵（マップ画面で発生）

1. やっぱり行かない。
◎2. もちろん行く。

◎1. 可愛らしいですよ。
2. 魅力的ですよ。
3. そそられますよ。

1. 後ろの人です！
2. ドレスに決まってます！
◎3. 友恵さん以外にありません！

1. 俺の友恵さんから手を離せ！！
2. いきなり蹴り飛ばす！
3. 友恵さんを信じよう……。
※どれを選んでもよい

1. やっちゃえ〜我慢するなぁ
2. ココはガンマするのだ
※どれを選んでもよい

1. 酔って裸踊りをしてたよ。
1. 嘘です
2. 本当だよ
2. 尾崎にからんでたよ。
◎3. 俺にキスしようとしたよ。

●23:50 ひかるからの電話

◎1. 分かった、とにかく探そう！
2. 考えすぎだって

※ゲームセンターに行ってからマンション前に行く。
1. もう遅いし、話はまた今度にしよ。
◎2. 好きだ！　マジで大好きだよ！
3. ごめん。俺……
1. ……うん
2. いや、彼女じゃないんだ

◎1. 友達ってことになるかな。
2. 大切な人かな
3. 彼女は最初からただのお隣さんさ
亜矢子Hシーンへ

※アーケード街
1. ゴメン　彼女の方が好きなんだ。
◎2. 成り行きってヤツで。
3. 彼女が勝手に言ってるだけだよ！

◆9日目

●11:10 日奈緒の家 ※サワディが倒れる

1. 今日は家にいる。
◎2. いや、俺には使命がある

●13:10〜15:00迄はフリーです。

●15:10 ハンバーガーショップ（有紀）

◎1. もう入ろうかと思って。だめかな？
2. あっ、そうか。じゃまたあとで
※電話で友恵から配達の注文が入る

●事務所（友恵）

◎1. 友恵さんの為ならいくらでも。
2. 有紀ちゃんまってるしな……。

◎1. でも、友恵さんがいるでしょ？
2. 他の仕事も同じだよ。
※Hシーンではどれを選択してもよい

◆10日目

※主人公の部屋から始まりますが、この日は下記の時間にその場所へ行けば良いだけです。ただし、時間前にはマンションの前と日奈緒の家には寄らないこと。

●16:10 マンション前（ひかる）

Hシーンへ

●19:10（マップ上から日奈緒の家へ）

1. もう少しすることがある。
◎2. 今から行った方が良いな。
Hシーンへ

これ以降はエンディングを迎えるだけです。

ENDING

きゃんきゃんバニー
プルミエール2
好評発売中で～す！

JR秋葉原駅前を熱狂の渦にたたきこんだ女神さまたち一行。ポスターや特製風船を手ずから配布し、写真撮影にも気軽に応えてくれました。

ねり歩きキャンペーン緊急レポート！

1996年12月のとある日曜日、買い物客でごった返す東京・秋葉原に、弁財天スワティさんと、弁財天見習いのサワディさんという2人の女神さまが突如として降臨し、人々の注目を集めました。スワティさんたちは、自分たちが出演しているセガサターン用ソフトの普及をはかるべく、ソフトの発売元（株）キッドの精鋭からなるキャンペーン隊を引き連れ、秋葉原一体のねり歩きを敢行。その結果、当日秋葉原を訪れた幸運な一般人の中から、さらに多くの信者を獲得し、キャンペーンは大成功の内に幕を閉じた模様です。

きゃる～ん！
キャンペーン
大成功ねっ!!
わーい、成功！　成功!!
これもきっとあたしの
魅力のおかげだね。
もうサワディったらっ……。

私が熱湯コマーシャルのエビスで～す
キャンペーンには、スーパージョッキーの熱湯コマーシャルでお父さん（漫画家の蛭子収能氏）と一緒にお風呂に入った、あの蛭子さん（右端）も登場。

スワティ＆サワディと
キャンペーン隊のみなさん
寒い中でのキャンペーンご苦労様でした。

グッズ・関連商品

イラスト集・コミック

きゃんきゃんバニー
設定資料集 1200円（税込み）
株式会社コンパス

カクテル・ソフト
イラストレーションズ
2000円（税込み）
株式会社コンパス

息の長いシリーズだけあって、出版物も数多くそろっています。「きゃんきゃんバニー設定資料集」は、初代きゃんきゃんバニーからエクストラまでの5作品で使われた原画や絵コンテなど貴重な設定資料を集めたもの。「カクテル・ソフト イラストレーションズ」では、きゃんきゃんバニーを含めたカクテル・ソフトのゲームを彩ってきたパッケージアートなどが集大成されています。アンソロジーコミック「スワティMIX」では、プルミエールやエクストラに登場したキャラクターたちが、人気コミック作家の手によって復活！！

スワティMIX
980円（税込み）
ワコー出版

ビデオ

◆発売 ピンクパイナップル
◆各6800円（税込み）
すでにVOL.4まで発売されている大人気OVAシリーズ。おなじみスワティ＆サワディのほかビデオオリジナルのキャラクター吉祥天女シュリーも加わり、大騒ぎのラブストーリーが展開します。通販限定での大好評を受けて、ついにセルビデオも発売されました。通販版は蘭宮涼氏のオリジナルイラスト、セル版はアニメ画のパッケージが目印です。

小説

◆発行 株式会社ワニブックス
◆各880円（税込み）
パソコンゲーム版「きゃんきゃんバニーエクストラ」を完全ノベライズ。主人公の耕平と、星のかけらに導かれた美少女たちの物語が迎える結末は……。カバーと口絵は人気イラストレーターのこばやしひよこ氏が担当しています。

レーザーディスク

◆発売 ピンクパイナップル
◆各6800円（税込み）
ビデオ版と同じく好評発売中のLD版きゃんきゃんバニーエクストラ。ジャケットはビデオ版と同じ蘭宮涼氏のオリジナルイラストになっていますが、LDのサイズを生かして、美しいイラストをノートリミングで楽しむことができます。

フィギュア

◆非売品

近日プライズマシンの景品として登場する予定の、きゃんきゃんバニーエクストラのフィギュアです。景品といっても、一部パーツが分割されている本格的なフィギュアで、非常に精細なディティールを持っています。今回フィギュア化されたのは、スワティ＆サワディ、OVAオリジナルキャラクターのシュリーに加え、やはりOVAからナースの春菜、メガネっ娘の千里、ボディコンギャルの美沙生の3人で、スワティとサワディは２つを並べると手をつなげるという特典付きです。なお、写真のフィギュアは試作品のため、市場に出るときはディティールアップされ、さらに完成度を上げたものになります。

サターン版きゃんきゃんバニー プルミエール2

◆発売 株式会社キッド
◆7500円（税別）

サターン版プルミエール２のパッケージは、バックに魔法陣が描かれた神秘的なイメージに仕上がっています。CD２枚組みで発売され、１枚はゲーム本編、もう１枚はCDカレンダーで、２枚ともきれいなカラーピクチャーCDになっています。

Windows版きゃんきゃんバニー プルミエール2

◆発売 カクテル・ソフト
◆8800円（税別）

Windows版のプルミエール２は、スワティとサワディが登場する動きのあるにぎやかなパッケージが目印です。初回限定特典として、パッケージと同じ絵柄の大型ポスターが同梱されていました。また、マニュアルには、きゃんきゃんバニーのすべてがわかる“きゃんきゃんバニーエンサイクロペディア”など楽しい企画が満載。

CDカレンダー

◆非売品

サターンの内部時計にあわせて繰り広げられる、スワティとサワディの愉快な日常生活を覗き見できるカレンダー。特別なイベントの日だけでなく、普通の日にも２人のさまざまな姿を見ることができます。E3TOKYOでサンプルとして配られたもの。11/1（E3TOKYO初日）～12/20（プルミ2発売日）までのカレンダー。

◆発売 株式会社キッド
◆3900円（税別）

パソコンゲームからサターンに移植され、大好評だった「きゃんきゃんバニープルミエール」が、内容はそのまま、お求めやすい価格になって再登場しました。以前に買い逃した方も、プルミエール２で前作に興味を持った方もこの機会にどうぞ。

サターン版きゃんきゃんバニー プルミエール　サンキュー版

マウスパッド

◆発売株式会社アイデス
◆通販価格2500円
通信販売限定として作成されたカクテル・ソフト特製のマウスパッドです。パッドに描かれたイラストは、スワティのオリジナルデザイナーである「あ」氏による久々の描き下ろし。スワティファンなら必ず手に入れておきたいものです。

下敷き

◆非売品
プルミエール２の下敷きの絵柄は３種類。このうち２枚はメイン原画のみつみ美里氏のもので、Windows版発売時にプレミアグッズとして配布されました。もう１枚は、スワティのオリジナルデザインを手がけた「あ」氏が描き下ろしたもので、ファンクラブ会員限定のものです。

ポスター

◆非売品
上段のポスターは、ゲームセンターなどに置いてあるプライズマシーンでしか入手できないものです。絵柄はOVA版「きゃんきゃんバニーエクストラ」からのキャラクターで、全部で８種類となっています。中でも、スワティとシュリーの等身大添い寝ポスターは圧巻です。
下段にならんでいるものは、プルミエール2の販促用ポスターで、主にゲームショップなどに貼られていたものです。

サターン版プルミエール２
店頭広告用ポスター

Windows版用ポスター

サターン版プルミエール２プレゼントポスター

ダイアリー

◆非売品
プルミエール２に登場する６人の女の子たちが毎月微笑んでくれる、シングルCDサイズの1997版ダイアリーです。基本的にイベントなどでしか配布されていないため、手に入れることができたあなたは、今年一年は七福神の御加護でしあわせに暮らせるでしょう。

イベント用風船

◆非売品
秋葉原で行われたキャンペーンでコスプレのスワティたちが配っていた、プルミエール２販促用の特製風船です。もちろん非売品で、配られた場所もごく限られているため、手に入れることが難しい貴重品。E3TOKYOでも配られました。

紫陽花色のダイアリー

きゃんきゃんバニープルミエール2
オープニングテーマソング

早起きした　7月7日　日曜日の空ははなまる
紫陽花の花に住んでる　かたつむりも笑ってる

想いをつめるお弁当　玉子焼きを焼いて
新しい靴を履いたら　少し背伸びをする

初めて二人で来た遊園地
目と目が合うと私はふわふわ
お化け屋敷でわざとしがみつき
おどろくあなた頭をかいてる

鏡だけの部屋で探した　あなたの笑顔が
無邪気すぎて　大好きよ

風が吹く　季節の頃は
ミニスカートの裾が揺れるわ
紫陽花の甘い香りは　いつもわたしにささやく

芝生に座りお弁当　玉子焼きを食べて
ほのかに赤い唇　少し背伸びをした

初めて二人で来た遊園地
手と手が触れて私はどきどき
観覧車に乗って夕日を観て
ふいにわたしの肩を抱きよせる

二人きりの観覧車　近づいてくる瞬間
瞳を閉じて　キスしたの

初めて二人で来た遊園地
手と手が触れて私はどきどき
観覧車に乗って夕日を観て
ふいにわたしの肩を抱きよせる

想いを映すダイヤリー　二人にしか見えない
女神なのは　秘密なの

雨の降らないおまじない

きゃんきゃんバニープルミエール2
エンディングテーマソング

窓から望む景色は　眩しくて
私の心に（なかに）　入り込むの
指でそっとつついて「ありがとう！」
私は少し照れているみたい
青く輝く空に　駆け出して
素敵な出会いを　探しに行くの

雨の降らないおまじない
いつも窓から覗いてる
雨の降らないおまじない
私にやさしい笑顔をくれる
哀しい時には　お願いするの
「明日天気にな〜れ」

公園の白いベンチに腰掛けて
私一人　待っているの
駆け抜けてくる出会いに「ありがとう！」
私は少し照れているみたい
二人でつくる瞬間（とき）に　微笑んで
時間ばかりが　過ぎて行くの

雨の降らないおまじない
いつも風に揺れながら
雨の降らないおまじない
そっと私に幸せをくれる
さよならした時　こう言うの
「明日も天気にな〜れ」

哀しい時には　お願いするの
「明日も天気にな〜れ」

THE HISTORY OF CAN CAN BUNNY

美少女ゲーム界に燦然と輝く金字塔、「きゃんきゃんバニー」シリーズの歴史を彩る数々の名作がここによみがえる。

1989
きゃんきゃんバニー

●PC98、PC88、X68000　●5800円（税別）（販売終了）

美少女ゲームの黎明期に登場した記念すべきシリーズ第１作目は、女子校生、女子大生、家事手伝い、OLなど、5人の魅力的な女の子たちを、自慢のナンパテクニックを駆使して落としていくナンパゲームの元祖。経験値を貯めて主人公を成長させることで、ムリ目の女の子にもアタックできるというシステムが搭載され、スロットマシンでお金を稼いでアイテムを購入することもできるようになっています。

1990
きゃんきゃんバニー スペリオール

●PC98、PC88、X68000、MSX、J31　●6800円（税別）（販売終了）

３話のショートストーリーで構成され、前作よりもアドベンチャー色が強いゲームシステムに変更された第2弾。また、自分自身をモテる男に改造していく“オレ様メイキング”システムが新たに搭載され、ゲームを円滑に進められるようになっています。登場する女の子は血液型によって攻略方法が変化するなど、生身の女の子に近いプロフィールが与えられ、より実践的なナンパが楽しめます。

1991
きゃんきゃんバニー スピリッツ

●PC98、X68000、MSX　●7800円（税別）（販売終了）

ストーリーは「ねるとん編」と「海外編」の２つに分かれ、魔法の履歴書でいろんなタイプの男に変身し、必殺「泣きのテクニック」などを駆使して女の子をナンパしていくゲームです。システム的にもパラメータの採用など、シミュレーションゲームとして大幅に進化しています。また、この作品からHシーンに２画面スクロールが採用され、迫力ある画像を楽しめるようになりました。

1992
きゃんきゃんバニー プルミエール

●サターン版
●'96年発売
●6800円（税別）　好評発売中

●PC98、X68000、
●7800円（税別）（FM-TOWNSのみ「スピリッツ」とのカップリングで9800円（税別））好評発売中

初めてスワティが画面に登場した作品です。ストーリーは、恋人のいない主人公がスワティのバックアップを受けて、アルバイト先で知り合った女の子たちに声をかけたり、デートをしたりするというもの。女の子は主人公の態度によって感情が変化し、実際に女の子とつきあうような感覚を体験することができます。1996年にはサターン版も発売され、大好評を博しました。

1993
きゃんきゃんバニー エクストラ

●PC98、X68000、FM-TOWNS、PC-FX　●8800円（税別）　好評発売中

ゲームにとどまらず、OVA、小説、コミックなど、現在も幅広く展開している名作です。ストーリーは前作からの続きになっていて、プルミエールでのキモチイイ思い出をすっかり忘れてしまった主人公のために、スワティと七福神が再び女の子との縁を結ぼうと活躍します。クリア後には“スワティの部屋”で思い出のCGを見たり、女の子のCG達成率を知ることができるようになりました。

1994
きゃんきゃんバニー リミテッド5 1/2

●PC98（ミュージックCD付き）　●5800円（税別）　好評発売中

スワティシリーズの番外編的なこの作品では、主人公の縁結び役として、弁天見習いのサワディがデビューしています。登場する女の子たちは全部で4人（?）。シリーズでもひときわ個性的な性格の娘がそろっているため、一味違ったきゃんバニワールドを楽しむことができます。

????
きゃんきゃんバニー1 PRIMO

●発売日・価格未定

初代きゃんきゃんバニーを完全にリニューアルした作品です。ゲームの案内役には、ウサ耳少女亜理子も復活し、スワティに劣らないといわれる縁結びの実力で、主人公と5人の女の子たちを幸せへと導いてくれます。Windows、Macintosh対応ということで、グラフィックは256色のハイクォリティで描き直され、女の子たちのメッセージもフル音声になっています。

きゃんきゃんバニープルミエール2 攻略&設定資料集

1997年2月28日　初版発行
2000年3月10日　第12刷発行

●監修 ……………カクテル・ソフト
株式会社キッド

●編集 ……………串田 誠（アミューズメント書籍編集部）

●構成・文 …………角田 淳（VACクリエイティブ）

●カバー・本文デザイン‥VACクリエイティブ

●撮影 ……………鬼頭 栄次・大屋 哲男

●発行人 ……………岡崎　眞

●編集人 ……………稲葉 俊夫

●編集長 ……………山田 真司

●発行所 ……………ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒103-8508
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局　TEL　03-5642-8100
編集部　TEL　03-5642-8401

●印刷・製本 …………共立印刷株式会社

ISBN4-7973-0209-7
Printed in Japan